Orijinal Freespace Oyunu LEVEL ile birlikte BEDAVA **CD2**

TÜRKİYE'NİN 1 NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

HAZİRAN/2000

www.level.com.tr • 2000/06 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000TL (KDV DAHİL)

MICROSOFT OYUNLARI

Sabırsızlıkla Beklenen Süper Oyunlar Yolda

İNCELEME

Star Lancer
Wing Commander geri döndü

Shogun
Samurailerin amansız savaşları

Gun Ship
Helikopter simülasyonlarının atası

TAM ÇÖZÜM

Faust

Freespace

Thieft 2

M&M 8



AMERİKA'daydık

E³ Fuarı Özel



İLK BAKIŞ Ultima Online: Origin, Suzuki **PLAYSTATION** Medi Evil2, Everybody's Golf 2

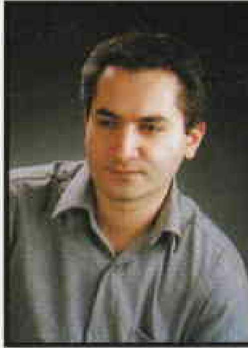
Editör'den

FULL-LIFE : Hayat

İnsanlığın en çok oynadığı oyun...

Half-Life'ın oyun dünyasında inkar edilemez bir etki bıraktığını biliyor ve kabul ediyoruz ama bu ay derginin ilk sayfasında gözümüzden kaçan başka bir oyunu, HAYAT isimli, insanlık tarihinin ilk oyununu açıklamaya karar verdik.

Hayat adı verilen bu oyunun dünyanın en çok oynanan ve en çok satan oyunu olduğunu biliyoruz. Aşağı yukarı dünyaya gelen her insanın oynadığı Hayat oyunu bazan insanı o kadar bağlıyor ki kendine, kopup bırakmak istemiyorsunuz onunla oynamayı. Elbette, çabuk sıkılıp bırakanlar da olmuyor değil ama devamlı süprizlerle dolu olan bu oyun oynayanların, ezici çoğunluğu tarafından programcının hazırladığı son kareye kadar oynanıp bitiriliyor. Bu açıdan belki de bir artı puanı hak eden oyunumuzu gelmiş geçmiş en bağlılık yapıcı oyun olarak ilan etmemiz yanlış olmayacaktır.



Cem Şancı
Yazı İşleri Müdürü

Yine de oyunda sorunlar yok değil. Özellikle zorluk derecesinin abartıldığı hemen göze çarpıyor. Bir kere kaybetmeye başladınız mı bir daha toparlanıp kazanma ekranına ulaşmanız gerçekten çok zor olabiliyor.

İnteraktif bir oyun

Oyundaki diplomasi özelliği ise göz dolduracak kadar başarılı. Hele, dostluk anlaşması imzaladığınız "arkadaşlarınızı" arkadan bıçaklamak özelliğini kullandınız mı önünüzde kimse duramıyor. Gerçi bu açıdan bakılınca oyunun kuralları basitmiş gibi gönünüyor. Kendiniz için en iyi olanı elde edebilmek için önünüzdeki herşeyi ezip geçmek son derece akılda kalıcı ve basit bir amaç. Uygulamak için de, dediğim gibi, bir bıçak ve birkaç dost sırtı yeterli olabiliyor.

Grafikler hiçbir oyunda göremeyeceğiniz kadar yüksek çözünürlükte. Ekranınıza göz boyayan binlerce, milyonlarca renk girebiliyor. Ama bu da oyunun bulmacalarını tamamlamak için eklenmiş bir oyun içi oyun aslında. Çünkü o göz kamaştırıcı renklerin ardındaki bulmacanın özünü bulamadığınızda son ekrandaki score'unuz bir hayli düşük olabiliyor. Zira sesler için de aynı şeyi söylemek mümkün. Ancak, bazan, sevdiğiniz birinin kulağınıza fısıldadığı birkaç cümle veya bir küçük melodi için oyundaki pek çok puanı feda edebiliyorsunuz.

Genel Olarak

Öğrenmesi çok uzun zaman alıyor ve Training görevleri neredeyse hiç bitmiyor. Uzaktan baktığınızda hiç gelmeyecekmiş gibi görünen anlar ise çabucak dikiliveriyor karşınıza. Zamanın oyundaki en sert kavram olduğunu anlıyoruz ve stop tuşunun olmaması büyük bir dizayn hatası bizce. Umarız yeni versiyonu çıkarsa FULL-LIFE: HAYAT 2 oyununda zamanın kontrolü daha basitleştirilir. Bir de en büyük problemlerden biri Save özelliğinin olmaması. Oyuna başladınız mı sonunda kadar gitmek zorunda kalmanız ve hata yaptığınız yerde geri dönememeniz inanılmaz büyük bir eksiklik.

Yine de oynamaktan bıkmayacağınızı ve sonuna kadar gidip başarıyla bitireceğinizi biliyoruz. Bu sayfalarda arada sırada oyunla ilgili Cheat kodları vermeye çalışacağız. Siz yeter ki oynamak isteyin.

Sevgiler

%96 LEVEL Notu

Minimum Gereksinimler: Zeka, Yetenek, Cesaret

Önerilen Sistem: Zeka, Yetenek, Cesaret, Eğitim, Gri bir Porsche, Medeni Bir Ülke, Para, Para, Para...

Destek: Yok

Multiplay: Evet

VOGEL — HAZİRAN 2000

Genel Yayın Yönetmeni	
Gökhun Sungurtekin	sgokhun@chip.com.tr
Sorumlu Yazı İşleri Müdürü	
Cem Şancı	cemsanci@level.com.tr
Yayın Koordinatörü	
Tuğbek Ölek	tugbek@level.com.tr
Yazı İşleri	
Batu Hergünsel	batuher@level.com.tr
Emin Barış	megaemin@level.com.tr
Eser Güven	eser@level.com.tr
Gökhan Habiboğlu	gokhab@level.com.tr
Kadir Tüztaş	ktuztas@chip.com.tr
Kağan Ünaldı	kunaldi@level.com.tr
M. Berker Güngör	gberker@level.com.tr
Ozan Simitçiler	ozans@level.com.tr
Ozan Ali Dönmez	ozand@level.com.tr
Serpil Ulutürk	serpil@level.com.tr
Grafik Tasarım	
Didem İncesağır	didis@level.com.tr

Yazı İşleri e-mail Adresi:

level@level.com.tr

Pazarlama Müdürü	Güler Okumuş
Pazarlama Bölümü	Özlem Cenker, Ayten Çar
Vogel Satış Müdürü	Gönül Morgül
Reklam Koordinatörü	Şebnem Karabıyık
Reklam Müdürü	Murat Yıldırım
Reklam Servisi	Sevil Santaş, Yeliz Koyun
	Nurhan Bağcı
Reklam Trafikeri	Aynur Kına
Reklam Servisi Faks:	(212) 297-1733
Abone Servisi	Nur Geçili, Ayfer Karaalioğlu,
	Ayten Akgüre, Ebru Cinek
Dağıtım Müdürü	Nebi Danacı
Dağıtım Departmanı	Mehmet Çil, Cem Cenker
Abone Servisi Faks:	(212) 238-7343
Abone E-Mail:	abone@chip.com.tr
Üretim Koordinatörü	Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti

Genel Müdür	Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı	Beste Özerdem
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti	
Adına Sahibi	Gökhun Sungurtekin
Renk Ayrımı - Film Çıkış	Asır Matbaacılık Ltd. Şti.
	Tel: (212) 283-8438
Baskı	Asır Matbaacılık Ltd. Şti.
	Tel: (212) 283-8438
Dağıtım	BİRYAY A.Ş.
VOGEL Yayıncılık	Piyalepaşa Bulvarı
	Zincirlikuyu Cad. 231/3
	80380 Kasımpaşa İSTANBUL
	Tel: (212) 297-1724 Pbx
	Faks: (212) 297-1733
VOGEL ANKARA	Dilek Özgen
Müşteri Temsilcisi	Serra Yurtman
Ankara Büro	Meneviş Sokak 26/4
	Yukarı Ayrancı ANKARA
	Tel: (312) 467-0350
	Faks: (312) 480-5958
	E-Mail: vogelank@chip.com.tr

Bond Yine Görev Peşinde

Electronic Arts'ın yeni multi-platform Bond oyunu hem oyun oynamayı hem de Bond filmlerini sevenleri uzun süre meşgul edecek ilginçlikte olacağa benziyor. Her şeyden önce bu, dünyanın en meşhur gizli ajanının kimliğine bürünmenizi sağlayacak eşsiz bir fırsat. Hele de son James Bond filmi The World Is Not Enough'ı izleyip beğendiyseniz oyundan daha büyük keyif alacağınız kesin.

Oyunda, filmde de olduğu gibi sayısız kötü adamı ortadan kaldıracak, İstanbul'un caddelerinde koşturacak, dağ bayır demeden sizi bekleyen tehlikeli maceranın peşinden sürükleneceksiniz.

The World Is Not Enough'ın özellikle PlayStation versiyonu bugüne dek konsol oyunlarında gördüğünüz en parlak first-person shooter olma yolunda ancak, oyunun diğer versiyonlarıyla kıyaslandığında pek de başarılı değil. Bunun en önemli nedeni grafiklerin diğerlerine nazaran sönük olması ve multiplayer seçeneğinin bulunmaması.

The World Is Not Enough'ta oyuncular çeşitli görevler üstlenecekler ve bu arada birbirinden farklı çeşitli bulmacalarla karşılaşıp onları çözmeye çalışacaklar. Anlayacağınız first-person shooter arası adventure tadında bir oyun olacak bu. Bu arada, Monolith'in üzerinde çalıştığı ve yine bir Bond oyunu olan No One Lives Forever'la TWINE arasında ciddi bir çekişme yaşanıp yaşanmayacağını şimdilik bilemiyoruz ama, galiba iki oyunu birbirinden ayıracak olan en önemli şey farklı senaryolara dayandırılmış olmaları olacak. Ayrıca Electronic Arts kendi oyununun James Bond'un gerçek bir kahraman olarak sunulduğu tek oyun olduğu konusunda iddialı, bu da birçok şeyi açıklıyor. Oyunu iddialı kılan bir başka şey de Quake III: Arena'nın motorunu kullanacak olması. Electronic Arts'ın söylediğine göre motor yaratılan karakterlerin fiziklerini ve animasyonlarını yaratmak konusunda istedikleri performansı sağlamış ve sonuçta ortaya her şeyi yapabilen, sağlam bir Bond yani James Bond çıkmış. En azından, böyle olduğu yönde iddia var. Bunların doğruluğunu sınamak için çok fazla beklememiz gerekmeyecek, oyun yakında çıkıyor.



Daha Fazla Simzzz

The Sims'in çıktığı günden beri gördüğü büyük ilgi malumunuz. Maxis sonunda tüm enerjisini ve vitrinini ayırdığı SimCity serisinden sonra yapabileceği en ilgi çekici şeyi buldu ve şimdi tüm güçleriyle bu oyunu daha ileri taşımaya çalışıyor. Eh, fena da yapmıyor. Sonuçta bir süredir internet'te devam etmekte olan Sims downloadları Maxis'i bir genişletme paketi hazırlamaya ikna edecek kadar arttı ve şimdi aralarında benim de olduğum Sims manyakları gözlerini bu paketteki yeniliklere dikmiş durumda. Yeni karakterler, nesneler ve aktivitelerle Livin' Large elindeki Sims materyallerini tüketmiş olanlar için iyi bir alternatif.



Livin' Large'la birlikte gelen çoğu seçenek alıştığınız basit Sim yaşamlarının dışına taşan gariplikler taşıyor. Gerçi yeni meslekler, yeni mobilyalar, yeni karakterler, yeni nesneler o kadar çok üretildi ve kullanıldı ki böyle sınırları zorlayan şeyleri garip karşılamamak gerekiyor. Yeni nesneler arasında cinli lambalar, geleceği söyleyen sihirli küreler gibi ilginçlikler var. Yeni meslekler arasında da "ah, keşke olsaydı" diyebileceğimiz türden şeyler bulacaksınız. Örneğin artık Sim'lerinizden birini tuvalet temizlikçisi olarak görme şansınız var. Ya da oyun yazarı ya da tarot uzmanı ya da rock yıldızı ya da oyun tasarımcısı ya da 50 yeni meslekten herhangi biri. Tabii bunların dışında evinizi bir şato gibi ya da eskileri anımsatan bir tarzda inşa ve dekore etme şansınız da olacak. Ya da cıvıl cıvıl renkleri ve ucuz görüntüsüyle garip bir estetiği olan ama pahalı bir ev de seçebilirsiniz.



Bunların dışında The Sims'i en ilgi çekici yapan şeylerden birine, özel hayatlara da bazı yenilikler geliyor. Livin' Large birlikte yatağa giren bir çift, Sim'in yaptıklarını öncekine göre daha açık bir biçimde görmenize izin veriyor. Yine de Sim'leriniz meraklı gözlerden sakınmak için yatağa girdiklerinde üstlerini örtecekler.

Sonuçta hareket eden bir yorgandan fazlasını beklemeyin. Paket Eylül ayında çıkacak. Simseverlerin dikkatine!

Bu Oyun Gerçek!

Dünyanın en garip suçlarının ve suçlularının bulunduğu memleket olan Amerika'da böylesi ilgi gören bir malzemenin kullanılmaması düşünülemez bile. Bir kısmı ülkemiz televizyonlarında da yayınlanan ve gerçek vakalara dayanılarak hazırlanan, çok sayıda Amerikan yapımı suç dosyası programı olduğunu biliyorsunuz. Bunlardan biri de World's Scariest Police Chases (bizdeki ismi Dünyanın En Vahşi Polis Takipleri yanlış hatırlamıyorsam). İşte oyun endüstrisi gerçek polis video kayıtlarıyla oluşturulan bu programa el attı ve polis-suçlu kovalamacasını bir oyuna uyarlamaya karar verdi.

Oyunun ağırlık noktası araba kullanmak. Çeşitli Amerikan şehirleri içinde sürüp giden ya da şehir dışına uzanan hızlı takiplerdeki yeriniz polis otosunun direksiyonu. Evet, bu oyunda iyi adamı oynuyorsunuz ve amacınız suçluları yakalayıp etkisiz hale getirmek. Driver ve Midtown Madness tarzında ama kendine has bir takip oyunu World's Scariest Police Chases.

Oyunda sorumluluklarına bağlı bir polis olarak 50 ayrı görevde yer alma şansınız var. Her görevin bir hikayesi ve kendine göre özellikleri olacak. Örneğin şüphelileri sıkı takibe almak, bir takım VIP'lere eskortluk yapmak ve onların güvenliğini sağlamak, zaman sınırlı görevlerde yer almak gibi birbirinden farklı stratejiler gütmeniz gereken görevler var. İyi adamı oynamaktan sıkılırsanız oynayabileceğiniz 15 tane de kötü çocuk görevi olacak. Bunlar dışında belli bir hikayeye bağlı kalmadan oynayabileceğiniz keşif ve yarış modları da mevcut.



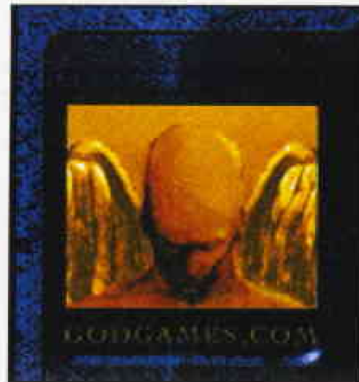
Yolu etkileyen hava koşulları, 40 civarında farklı araç, kullanabileceğiniz çeşitli silahlar da WSPC'nin diğer hoşlukları. Bunların dışında isterseniz bir polis olarak kendinize bir ortak edinebilir ve siz çılgın bir hızla arabayı kullanırken onun pencereden sarkıp elindeki 9mm'yle düşmanı vurmaya çalışırken ölüşünü izleyebilirsiniz. Oyunun internet üzerinden 4, network üzerinden 8 kişilik multi-player desteği de olacak. Kendinizi olağanüstü bir polis ya da suçlu olarak görmek için oyunun çıkmasını bekleyin.

G.O.D. Take Two'nun Mu Oldu?

Gathering of Developers

Bugüne kadar bir sürü güzel oyuna imzasını atmış olan Gathering of Developers, Take Two Interactive'in bünyesine katıldığını duyurdu. Daha önce de PopTop Software, Terminal Reality ve Ritual Entertainment gibi sağlam isimlerin oyunlarının yayıncılığını üstlenen ve yapısını sağlamlaştıran G.O.D. bu yeni anlaşmanın ekip içinde ve yapılan işlerde herhangi bir değişiklik yaratmayacağını, varolan koşulların süreceğini söylüyor. Anlaşmanın maddi yönüyle ilgili ayrıntılar arasında bildiklerimiz ise Take Two'nun G.O.D.'nin yüzde 20'sini aldığı ve bunun karşılığında 4milyon dolar ödediği. Diğer bilgiler ve anlaşma koşulları bir sır.

Gathering bünyesinde bulunan geliştirici ekiplerin bu yıl ve önümüzdeki yıl için çıkardıkları takvim aynen geçerliliğini koruyor. Yani Heavy Metal F.A.K.K. 2, KISS Psycho Circus, Max Payne, Rune, 4x4 Evolution, Tropico ve Blair Witch gibi ilgi çeken oyunlar konusunda kaygılanmamıza gerek yok. Anlaşmaya göre Take Two, firmanın oyunlarının Kuzey Amerika'daki dağıtımını, Avrupa'da ise yayın ortaklığını üstlenmiş bulunuyor. Yani Gathering of Developers hala özerkliğini koruyor ve bu bir birleşmeden çok ortaklık anlaşması.



Bu anlaşma maddi sıkıntıları aşmak konusunda G.O.D.'nin, oyun yayıncılığı konusundaki yerini sağlamlaştırmak açısından da Take Two'yu oldukça rahatlatacak. Eh, herkes memnun olduğuna göre bize de gökten düşen üç elmadan birini yemek dışında yapacak bir şey kalmıyor.

Bugünlerde Gathering'i tek meşgul eden şey bu anlaşma değil, firma ortaklığı duyurduğu günler içinde bir açıklama daha yaparak Wolfpack Studios'un yapımı süren dev multiplayer roleplaying oyunu Shadowbane'in de yayıncılığını üstlendiğini duyurdu. 2001 yazında çıkması planlanan Shadowbane strateji ve roleplaying öğelerini bir arada kullanan bir oyun. Oyun, salgın hastalıkların ve açlığın kol gezdiği bir dünyada politik çıkar çatışmalarının da iyice şiddetlenmesi üzerine doğan büyük huzursuzluk temeline dayanıyor.

Oyuncunun görevi, uğruna savaştığı bölgede dirlik ve düzeni sağlamak. Gruplar arası savaşlar, iç politika hesapları, kullanabileceğiniz çok çeşitli silahlar ve stratejik mücadelelerle sarılı olması Shadowbane'i destansı bir RPG olmaya aday yapıyor.

Metal Gear Solid PC'ye Geliyor

PC oyuncuları için adı bugüne kadar bir efsaneden öteye geçemeyen Konami'nin yaptığı ve belki de şimdiye dek PlayStation için yapılan oyunların en meşhuru olan Metal Gear Solid, PC'ye uyarlanıyor. Hatırlamanızı ummuyoruz ama bundan iki yıl önce Microsoft ve Konami arasında bir anlaşma imzalanmış ama bunun ne anlama geldiği açıklanmamıştı. İşte şimdi elimizdeki haber o anlaşmanın meyvesi. Oyunu yayınlayacak olan Microsoft yaptığı açıklamada MGS'in grafiklerinin PC'nin avantajlarını kullanarak yeniden hazırlandığını ve sadece PC sürümüne özel bir takım sürprizlerle renklendirildiğini bildirdi. Oyunla ilgili ayrıntılar E3'de meraklı gözler önüne çıkarıldı ve büyük ölçüde beğeni topladı.

Microsoft, Metal Gear Solid'i PC'de oynamak için 3 önemli sebep sıralıyor; yüksek çözünürlükte grafikler, first-person modu ve 300 VR görevi. Konsoldakinden daha başarılı grafiklerin yanı sıra MGS'in sadece Japonya'da yayınlanan versiyonu Integral'de varolan first-person modu ve sanal gerçeklik üzerine kurulu Metal Gear Solid: VR Missions versiyonu PC oyununu cazip kılan özellikleri. Oyunun çıkış tarihi önümüzdeki sonbahar olarak belirlendi.



Bu arada PlayStation2 için yapımı süren Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty de dikkatleri çekmeye devam ediyor. E3'de bu yılın en iyi oyununun en güçlü adaylarından biri olan Sons of Liberty müthiş sinematikleri, heyecan verici hikayesi ve hızlı temposuyla E3'de büyük sükse yaptı. Gerçi ödülü Black&White'a kaptırdı ama olsun, biz onu böyle de sevdik. Metal Gear Solid 2, 2001 yılının sonbaharına kadar çıkmayacak ve bazıları için bu bekleme süresi sabrın sınırlarını zorlayan güçlükte geçecek ama şimdiden bu kadar iyi görünen bir oyunun bir yıl sonra hangi noktaya geleceğini görmek için beklemeye değer.

Capcom Şenliği

Hiç tartışmasız tüm zamanların en iyi dövüş oyunlarını yapan ve oyun dünyasının en kıdemlilerinden olan Capcom yine bir seçme oyunlar serisiyle E3'te karşımıza çıktı. Dreamcast ve PS2 için yaptığı oyunların yanı sıra PC için de göz ardı edilemeyecek kadar önemli bir performans gösteren Capcom'un bu yıl E3'e en iyi hazırlanan ekiplerden biri olduğunu söylemek gerekiyor.

Capcom'un PlayStation 2 için hazırladığı oyunların başında Street Fighter EX3 ve Onimusha: Warlords geliyor. Street Fighter EX3 alışık olduğumuz SF tadında, ancak karakter animasyonları ve grafikleriyle oyunun Japonya'da çıkan ilk versiyonuna göre daha üstün. Onimusha: Warlords ise Capcom'un şimdiye dek PS2 için yaptığı en önemli oyun gibi görünüyor. Resident Evil serisinin arkasındaki adam Shinji Mikami tarafından geliştirilen Onimusha şimdilik sadece yarı yarıya tamamlanmış olmasına rağmen vaat ettiği hemen her şeyi verecek gibi görünüyor. Burada detaylara girmeyeceğiz ama Hollywood kalitesinde bir yapım olan bu oyun bir çeşit Resident Evil-Tenchu karışımı.



Firmanın Dreamcast ürünleri arasından E3 için seçip gösterdikleri de gayet kayda değer şeyler. Bunlardan geçen ay Japonya'da yayınlanan Power Stone 2, geçen yıl yayınlanan iki kişilik savaş oyunu Power Battle'ın oyuncu sayısı 4'e yükseltilmiş devamı. Oyunda bu kez eskisine oranla çevreyle etkileşim imkanı çok daha fazla ve oyuncuların ele geçirip kullanabileceği 120 değişik araç bulunuyor. Bir diğer DC oyunu da Spawn: In the Demon's Hand. Bu da titizlikle detaylandırılmış ortamlarda geçen ve şaşırtıcı görünüşlü karakterleriyle göz dolduran bir savaş oyunu.

E3'de Capcom standlarını şenlendiren PC oyunları da vardı. İlk bakışta göze çarpanlar arasında Resident Evil 3 Nemesis, Mega Man Legends ve orijinal Dino Crisis'i sayabiliriz. Hiçbir platformu ihmal etmeyen Capcom'un bir de Game Boy Color oyunu dikkat çekiciydi: Metal Walker. Sonuç olarak E3'te bulunan herkesi ilgilendirecek bir şeylerle Capcom, fuarı gezenlerin epey vaktini ve ilgisini almayı başardı.

Bizden Duymuş Olmayın

■ Eidos bir açıklama yaparak ödüllü Aardman Animations'ın Chicken Run adlı animasyon filmine dayalı bir oyunun dünyadaki yayın haklarını sahiplendiğini duyurdu. Oyun, Blitz Games tarafından geliştirilecek ve bu yılın sonlarına doğru tamamlanmış olacak. Oyunun hem PlayStation hem de PC versiyonları Eidos tarafından satılacak, daha kibar olmak gerekirse dağıtılacak.
Filmin senaryosunda olduğu gibi oyunun senaryosu da 1950'lerin Yorkshire'ında, bir tavuk çiftliğinde geçiyor. Konu, esaretlerinden kurtulmak için çabalayıp duran bir grup tavuk ve horozun eğlenceli ve absürd macerası üzerine kurulu. Şimdilik ismi The Great Escape olarak anılan bu adventure'da seslendirmeleri Mel Gibson, Julia Sawalha, Miranda Richardson, Imelda Staunton ve Jane Horrock yapıyor.

■ Hazır içiniz dışınız UEFA kupası olmuşken size konuyla ilgili bir haber de biz verelim. Infogrames, UEFA serisi oyununun son sürümü olan UEFA 2001'in PC, Dreamcast ve PlayStation versiyonlarının önümüzdeki Eylül ayında çıkacağını duyurdu. Oyunda futbol takımları gerçek oyuncularıyla ve performanslarıyla yer alacaklar. Bu durumda Türkiye'deki herkes FIFA'yı bırakıp UEFA oynamaya başlayabilir, ne de olsa orda anlı şanlı bir imzamız var artık. Gerçi şimdiye kadar aldığımız haberler arasında Manchester United, Arsenal, Bayern Munich gibi takımların adlarını gördük ve Galatasaray'dan bahsedildiğine rastlamadık ama FIFA 2000'de yer almayarak taraftarlarını üzen Galatasaray bu kez de öyle bir hata yapmaz herhalde, yaparsa çok yazık olur. Hem oyunun tadı, hem oyuncuların alacağı keyif, hem de kupayı almış bir takım olarak Galatasaray açısından ciddi bir eksik olacağı için Galatasaray'sız bir UEFA görmek istemiyoruz. Siz de, di mi?
Oyunda toplam 146 takım, 40 tane gerçeğine uygun stadyum, ara videolar ve izlenmeye değer seyirci tolulukları olacakmış. Şimdilik ortada fazla ayrıntı yok ama bu oyunun Türk oyuncuları ne kadar ilgilendirdiğini bilen sorumlu haber editörünüz yeni haberler ulaştıkça onları size bildirecektir. Rica ederim, görevimiz.

Devamı 13. sayfada ▶▶▶▶▶▶

TalonSoft Usulü Mafia

TalonSoft bir süredir üzerinde çalıştığı ve oyunun ismine yakışır bir titizlikle gizlediği Mafia adlı son hitini hala bitiremedi ve üstelik E3'te de oyunla ilgili herhangi bir tanıtım şovu yapmadı. Elimizde de hala bu oyunu haber yapacak kadar bilgi yok. Peki niye yazıyoruz öyleyse? Çünkü TalonSoft'un lütfedip yayınladığı oyun içi görüntülerden anladığımız kadarıyla bu oyunda gerçekten kayda değer bir şeyler var ve o görüntülerden bir ikisini siz de görün istedik.

İsminden de anlaşılacağı gibi Mafia, yeraltı dünyasının pislikleri içinde sürüp giden bir aksiyon. Adı geçen oyun, Lost Heaven adında New York ve Chicago karışımı bir şehirde geçiyor. Oyunda kimsenin ciddiye almadığı küçük bir adamken yavaş yavaş yükselen, giderek suç dünyasında saygın bir yer edinen bir "baba" olma yolunda ilerleyeceksiniz. Bunun için yapmanız gereken şey Don Salieri denen büyük patronun sizden yapmanızı



istediği toplam 20 görevi sırayla tamamlamak. Kirli işlerinizi bir bir tamamladıkça patronunuzun gözüne girecek ve giderek daha zor görevler alıp daha çok itibar ve güç kazanacaksınız. Bu görevler sırasında çeşitli araçlar kullanacak ve göreve uygun farklı silahlarla çalışacaksınız.

Oyunun ayrıca 7 farklı multiplayer modu bulunuyor. Bunlar arasında deathmatch ve capture the flag de var. Yazılı olarak ifade edebileceklerimiz bu kadar. Mafia'nın çıkış tarihi olarak belirlenen önümüzdeki sonbahara kadar şu resimlerle idare etmek durumundasınız.

Anarchy Online

Online oyunların giderek daha fazla yer kapladığı oyun sektöründe oyuncular kadar yapımcılar da gözlerini bu yeni çılgınlığa dikmiş durumda. Son zamanlarda birbiri üstüne yayınlanan ve adına Massively Multiplayer Online oyunlar denen bu türe biz de dergimizde sık sık yer verir olduk (bkz. geçen ayın kapak konusu). İşte şimdi de yeni bir MMORPG ile karşı karşıyayız ve bu oyun birçok online RPG'nin tozunu attıracak gibi görünüyor. Sözünü ettiğimiz oyun bu yıl E3'de En İyi Online Oyun seçilen Anarchy Online. Anarchy Online'ı diğerlerinden ayıran en önemli özellik, alışık olduğumuzun tersine ortaçağ esinlenmeleriyle dolu bir evren yerine gelecekte geçmesi. Oyunun görüntülerinden de anlayabileceğiniz gibi bütünüyle 3D bir evrende bilim-kurgu temasının kullanıldığı ortamlar göz kamaştırıcı. Oyunu yapan ekip Funcom'un söylediğine göre bütün dünyayı (bu dünyanın adı Rubi-Ka) baştan sona katetmek için bilgisayar başında en az üç saat geçirmeniz gerekiyor. Ancak Rubi-Ka'da seyahat etmenin tek yolu koşturup durmak değil, tren ve metro gibi toplu taşıma araçlarını kullanmak gibi de bir şansınız var. Bunun dışında, belki bunu söylemek için erken ama eğer yüksek level'da bir karakterseniz kendi aracınızı da kullanarak istediğiniz yere diğerlerinden çok daha kısa sürede ulaşabileceksiniz.



Anarchy Online'ın bir amacı da oyuncular arasında güçlü bir etkileşim ve iletişim sağlamak. Bunun için oyun içinde derdinizi anlatmak için kullanabileceğiniz 70 ayrı özel hareket hazırlanmış. Örnek vermek gerekirse, el sallayabilir, tokalaşabilir, selam verebilir, dans edebilir hatta canınızı çok sıkan birine tokat atabilirsiniz. Rubi-Ka'nın farklı yerlerindeki farklı iklimsel koşullar ve bunların oyuncuları doğrudan etkilemesi, bir karakter yaratırken tüm detaylarına kadar neredeyse tüm özelliklerini oyuncuların belirleyebilmesi, kendi kaderinizi istediğiniz gibi yönlendirme şansınızın olması ve daha bir sürü ayrıntısı Anarchy Online'ı özel bir oyun yapıyor. Bu oyunla ilgili geniş bir ön incelemeyi önümüzdeki sayıya saklıyoruz ve özellikle online roleplaying oyunlara ilginiz varsa bu yazıyı kaçırmamanızı öneriyoruz.

Lucas'ın E3 Çıkartması

Bu ayın haberlerini ister istemez E3'ün yoğun gündemi doğrultusunda hazırladık. Çünkü bütün firmalar neredeyse 6 aydır her türlü hazırlıklarını bu 3 günlük fuara odaklamış durumdaydı.
Hal böyle olunca bize de olanı biteni izleyip yazmak kaldı. Böylesi büyük organizasyonlar aslında gözünüzün önünde olup biten ama normalde fark edemediğiniz bazı şeyleri daha rahat görmenizi sağlıyor. E3 birçok firmanın kendine has pazarlama stratejileri, politikaları, izledikleri yöntemler ve nasıl bir yapıya sahip oldukları gibi önemli ayrıntıların kendiliğinden ortaya çıkmasını sağlıyor. Bu yıl E3'ün gösterdiklerinden biri de LucasArts'ın işini ne kadar iyi bilen bir dev olduğuydu. LucasArts'ın özelliği "marka"ları çok iyi seçmesi ve kullanması. Yıllardır yaptığı Star Wars oyunlarıyla hep adından söz ettiren firma, bu yıl da her platform için yaptığı koca bir Star Wars oyunları ordusuyla



karşımızdaydı. Bunlar arasında Play Station için yapılan ve sonbaharda tamamlanacak olan arcade/adventure tarzındaki Star Wars Demolition'ı, bir first-person aksiyon oyunu olan ve yine bu sonbaharda PC'de boy gösterecek Star Wars: Episode I Obi-Wan'ı ve Nintento 64 için hazırlıkları süren Star Wars: Episode I Battle for Naboo'yu sayabiliriz. Bunlar dışında 2001'de yayınlanması planlanan başka Star Wars oyunları da var ama onları saymayacağız.

LucasArts'ın neredeyse adıyla özdeşleşen Star Wars dışında, sevdiği bir marka daha var: Dünyanın en ünlü arkeologu Indiana Jones. Önümüzdeki aylarda yayınlanacak olan Indiana Jones and the Infernal Machine isminden gelen gücüyle E3'ün en popüler oyunlarından biriydi. Oyun aksiyon-adventure öğeleri taşıyan ve Indy'i Infernal Machine'i peşinden sürükleyen bir görevle maceradan maceraya koşturacak. Tabii adamımızın

bleem! Durmak Bilmiyor

İki yıl önce kendilerine amatör diyen iki tane adam çıkıp PlayStation oyunlarını 3D hızlandırılmış PC'lerde oynayabilmemizi sağlayacak bir emülatör yaptıklarını ve adına bleem! dediklerini söylemişlerdi, hatırladınız mı? Hani hatta Sony bu duruma çok kızmıştı ve bleem!'i mahkemeye vermişti, ufak çapta bir etik kavga başlamıştı hani oyun piyasasında, hatırlamadınız mı hala? Her neyse, dava sonuçlandı, bleem!'in yasal olmayan bir yanı olmadığına karar verildi ve ürün satılmaya başladı.



Yeni haber ise şu anda bu "amatör" ekibin yeni bir bleem! programı için çalışmakta olduğu. Bu kez yapmaya çalıştıkları şey ise oyunculara PlayStation oyunlarını Sega'nın Dreamcast'inde oynama şansı yaratmak. Kesinlikle doğru okudunuz, Dreamcast'te PlayStation oyunu oynamaktan bahsediyoruz.

Program adına bleempak denen 4 ayrı yazılım sunacak ve her bir pak'in içinde yaklaşık 100 tane PlayStation oyununun kodları bulunacak. Yeni bleem! programı kullanıcılarının yapması gereken iş gayet basit: Öncelikle yazılımı Dreamcast'e yükleyecek sonra onu çıkarıp PlayStation oyununu takacak ve kendinizi bir Dreamcast'te PlayStation oyunu oynarken bulacaksınız. Ayrıca program bir PS oyununu DC üzerinden PS'tekinin iki katı çözünürlükte çalıştırmanızı sağlayarak orijinalinden daha kaliteli grafikler elde etmek gibi bir lüks de sunuyor.

Her bir bleempak yarış oyunundan roleplaying'e, adventure'dan aksiyona kadar farklı türlerden PlayStation oyunları içerecek ve tanesi yaklaşık olarak 19.95 dolardan satılacak. Tabii bir pak'i satın almadan önce, içinde hangi oyunlar olduğunu bilecek ve 4 yazılıma birden sahip olmak gibi bir idealiniz yoksa buna göre seçim yapacaksınız. Her bir pak'in içinde hangi oyunlara ait kodların yer alacağını gösteren liste bu ay içinde duyurulacak. Şimdilik ikinci bleem! atağını Sony'nin nasıl karşılayacağı ve yine yasal yollardan bu işi durdurmaya çalışıp çalışmayacağı merak konusu ama, kesin olan bir şey var: Sony bu kez çok daha fazla kızacak.

Bizden Duymuş Olmayın

■ Internet üzerinden alışveriş yapmak hala pek kabul gören ve sıcak karşılanan bir yöntem olarak görülmüyor. Bunun sebeplerinin başında insanların dokunamadıkları sürece bir şeyi satın almak istememesi, e-ticarete yeterince güven duyulmaması, internet üzerinde kredi kartı güvenliğinin tam olarak sağlanamaması ve tabii e-ticaretin normalden daha pahalıya patlayacağı konusundaki yerleşik kanı var. Peki ama satın almak istediğiniz şey sanalsa? Nasıl yani demeyin, on-line oyun oynayanlardansanız bizi daha çabuk anlayacaksınız. Örneğin Asheron's Call oynuyorsunuz ama bir türlü karakterinizi geliştirip güçlendiremediğiniz için kimse sizi ciddiye almıyor. Ne zaman yanınızdan 15-16. level bir fighter geçse hayranlıkla arkasından bakıyorsunuz. Peki biri gelip size 100 dolar karşılığında 45. level mage'ini satılığa çıkardığını söylese?
İşte size vereceğimiz adres Asheron's Call, EverQuest ve Ulitma Online gibi net üzerinden oynanan oyunlarda kolay kolay sahip olamayacağınız şeylerin satılığa çıkarıldığı bir e-ticaret sitesine ait: eBay. Siteye erişim için kullanacağınız adres ise www.ebay.com

■ Son aylarda bayan okurlarımızın sayısında çok büyük bir artış olduğunun farkındayız. Dergiye gelen her on telefondan 4'ünün bayan oyunseverlere ait olduğu yetmiyormuş gibi, bilgisayar oyunu satan mağazalarda da artık sık sık "şu oyunu çalıştıramadım, 3D de ne demek, Ram mi? O da ne?" şeklinde sorularla tezgahtarları meşgul eden bayan oyuncularla karşılaşıyoruz. Üstelik E3 fuarı nedeni ile Amerika'da yapılan bir araştırmada dünyada bilgisayar oyunları iye uğraşan insanların (yani oyuncuların) yüzde 43'ünün bayan olduğunun anlaşılması üzerine biz de sayfalarımızda artık bu yeni okuyucularımızı ilgilendirecek ufak haberlere yer vermemizin görevimiz olduğunu anlamış bulunuyoruz. Sanal dünyadaki yayın hayatına yeni başlamış olan diyetim.com ve www.medishop.com.tr adreslerinde diyet ve sağlık sorunları ile ilgili bütün problemleriniz için danışabileceğiniz kaynakları bulabilir, ihtiyacınız olacak ürünleri kolaylıkla satın alabilirsiniz. İstanbul'da oturanlar içinse ürünlerin ücretsiz gönderildiğini ekleyelim.

Master of Orion 3

Söze yine "bu yılın E3'ünde" diye başlamamak için, "söze yine" kelime dizinini kullanmak ne kadar mantıklı bilemiyorum ama bu ayın haberlerinde E3'ten kurtuluş olmadığını kabul etmiş durumdayım. Level, sözü geçen fuardaki en heyecan verici gelişmelerden birini, efsanevi Master of Orion serisinin yeni bölümünün yapılmakta olduğunu bildirmekten gurur duyar! Hasbro Interactive E3'de başka birçok şeyle birlikte yeni Master of Orion oyununun da duyurusunu yaptı. Aslında serinin bu üçüncü oyununu diğer ikisinden ayıran ve biraz da şüphe uyandıran bir özelliği var. Master of Orion 3, ilk iki oyunun aksine SimTex ekibi tarafından hazırlanmıyor. Bu kez proje Quicksilver Software adındaki ve daha önceden yaptığı Castles ve Invictus adlı



oyunlardan hatırlayabileceğiniz yeni bir ekibin ellerine teslim edilmiş durumda. Umuyoruz ki ekip nasıl bir sorumluluğun altına girdiğinin farkındadır ve onun altından kalkabilecek kadar güçlü ve çalışkan olmayı başarır (neyse ki Quicksilver'dan birilerinin bu satırları okuma ve de okusa da anlama olasılığı çok az). Zaten şimdilik fikir yürütmek yerine oyunun tamamlanmasının planlandığı 2001 sonbaharına kadar beklemek ve bu arada karşımıza çıkacak olan oyunun yapım sürecine ait yeni haberlere göre tutarlı yargılar geliştirmek daha anlamlı ve akıllıca.

Madem şimdilik MOO3'den bahsedemiyoruz, yeri gelmişken Hasbro'nun bu yılki şovda neler sergilediğine kısaca değinelim. Fuarın en çok dikkat çeken nesnelerinden biri yapımı bitmek üzere olan X-COM Alliance'ın maskotu, tüp içindeki yaratıklar oldu. Oyunla ilgili çok heyecan verici bir şey yok ama çok kısa bir süre sonra her tarafta bu alien oyuncaklarından görmeye başlarsanız şaşırmayın. Bunun dışında yine Hsbro'nun klasik çocuk oyunları gündemdeydi. Özellikle de bir zamanların Pac Man'ini yeniden platformlar arasında yol almaya çalışırken görmek güzeldi.

Interplay'in Dirilişi

Bir yılı aşkın süredir zor zamanlar geçiren bir firma Interplay. Değer kaybeden hisseleri, beklediği başarıyı kazanamayan oyunları, Star Trek lisansını elinden kaçırması ve diğer firmalarla yaşadığı bazı sorunlar Interplay'in oldukça yıpranmasına neden olmuştu. Ancak bu yılın ürün kataloguna baktığımızda kesin bir yeniden diriliş sahnesi görüyoruz.

Interplay, iddialı iki yeni oyunla hızlı bir dönüş yapıyor. Bunlardan biri en popüler bilardo oyunu Virtual Pool serisinin son versiyonu olan Virtual Pool 3. Yeni sürümde oyun tipi sayısı 16'ya çıkarılmış (8 top, 9 top, Amerikan vs.) ve 3D desteğiyle grafikler güçlendirilmiş. Bilgisayarın sunduğu rakiplerden başka, oyunun online multiplayer desteği sayesinde gerçek rakiplerinizle sanal bir masa etrafında bilardo oynama şansı bulacaksınız, üstelik burada çuhayı yırtıp rezil olma ihtimali de yok. Virtual Pool 3'de bir bilardo ligine katılabileceğiniz kariyer modu bulunuyor, bu şekilde olayı daha profesyonelce ele alıp uzun vadeli bir amaç için diğerleriyle yarışabilirsiniz.



PlayStation2 için Digital Mayhem ekibinin tasarladığı Run Like Hell de, Interplay yeni oyunlar listesinin bir başka parlak projesi. Oyun, "düşünen adamın aksiyon oyunu" olarak tanımlanıyor ve PlayStation2'nin tüm üstün yönlerini tam performans alacak şekilde kullandığı söyleniyor. 3D bir dünyada third-person perspektifiyle oynanan oyunda her şey bir sinema filmini andıracak kalitede, ancak maalesef sırtınızı yaslayıp bu şöleni izleme fırsatınız olmayacak. Çünkü bu gayet tempolu bir oyun ve kaybedecek zamanınız olmayacak.

Her ne kadar Star Trek lisansı üzerindeki haklarını Activision'a kaptırmış olsa da Interplay'in projeleri arasında hikayesini Star Trek'ten alan oyunlar da var. Bu yıl E3'de gösterdikleri Star Trek: Klingon Academy ve Star Trek: New Worlds ilk etapta çıkacak olan oyunlar. Her iki oyunun da



önümüzdeki yılın baharında yayınlanması planlanıyor.

Hepsini tek tek anlatacak yerimiz yok ama firmanın yapım aşamasındaki diğer oyunlarının isimlerini saydığımızda nasıl bir çıkışa hazırlandığını siz de anlayacaksınız: Baldur's Gate 2, Evolva, Giants: Citizen Kabuto, Icewind Dale ve kısa süre sonra çıkacak olan Sacrifice ve Neverwinter Nights.



ULTIMA ONLINE 2



nline Rpg oyunları, hatta online oyunlar alanında şüphesiz en tecrübeli firmalardan biri olan Origin, yine en tanınmış ve popüler online oyun olan, yaklaşık 150.000 oyunculu Ultima Online'nın ikincisini piyasaya çıkaracağını duyurdu.

Yüz ellibin Ultima Online oyuncusunun her birinden her ay on dolar gelir sağlayan Origin oyun geliştiricisi firmalar arasında gıpta ile bakılan konumunu ve gelirini korumak için elindeki imkanların çok büyük kısmını Ultima Online'ın ikinci versiyonunu geliştirmek için harcıyor. Hatta, Meridian 59, Asheron's Call gibi ünlü online RPG'lerin yaratım ekibinde bulunmuş teknik adamları bünyesine katıyor.

Dolayısı ile bizler de merak etmeden duramıyoruz. Origin, sen ne yapıyorsun?

Oyun dünyasında Ultima dendiği zaman insanın aklına ünlü Ultima underworld ve Ultima serileri gelir. Dev adımlarla oynanmayan, gerçekçi first person RPG'lerin ilki denilebilecek Underworld serisi çok uzun devam etmediyse de, Ultima x olarak adlandırabileceğimiz diğer seride, x'in yerini 1'den 9'a kadar her sayı almıştı.

Şekil değiştirelim arkadaşlar

Origin, online oyun dalına da atlamaya karar verdiğinde, Ultima oyuncuları için devamlı yeni oyunlar çıkarmak yerine, senaryonun, aksiyonun, maceranın her an yeniden şekillendiği bir Ultima oyunu yapmanın daha mantıklı ve doyurucu olacağından da yola çıkarak, Ultima oyununun online versiyonunu geliştirmişti ki biz onu UO olarak kısaltıyor ve oynuyoruz. Hepinizin bildiği veya bilmiyorsa bile şu anda öğrenmek üzere olduğu gibi, UO, izometrik görünümlü, bitmap girafiklerle çalışan 2D bir oyundur. İşte Origin'in yeni UO oyununda en büyük radikal değişikliğin, 2D izometrik görünümden 3D 3rd person görünüme geçmek olduğunu görüyoruz.







Yeni UO'nun Asheron's Call tarzı bir görünümü olacağına emin olabilirsiniz ama Asheron's Call kadar hızlı ve sorunsuz bir bağlantı sağlayabilecek mi, şimdiden bilemeyiz. UO hoş ve sürükleyici bir oyun olduysa da, hataları ve bağlantı problemleri ile de kendinden sıkça sözettirdi. UO2'de de aynı problemlerin yaşanması halinde, Asheron's Call'ın tahtında oturmaya devam edeceğini görebiliriz. Ancak konu buraya gelmişken bir ayrıntıya daha değinmek de fayda var, biz yorumlarımızı Türkiye'deki oyun severleri dikkate alarak yapsak da, bu oyunlar sadece Türkiye'de değil pek çok ülkede satılıyor ve oynanıyor. Firmaların da Türkiye'deki Internet bağlantı problemlerini düşünerek oyun ürettiklerini sanmıyoruz, dolayısı ile bizlerin 0,5 K/sec download hızımıza karşı, saniyede 30-60 K download kapasitesi olan Amerikalı bir oyuncunun Ultima Online'ı oynarken bağlantı problemi yaşaması çok doğaldır ve dolayısı ile oyun firmalarının da hedef kitlelerini aslında bu oyuncular oluşturmaktadır. Yine de ülkemizde son yıllardaki gelişmelerle dial up bağlantılarla online oyun oynamanın çok rahatladığını söylemekte fayda var. Ayrıca UO2 piyasaya çıktığı dönemde daha da iyi olacağını umduğumuz bağlantı hızımız, umarız bizleri online oyun oynamaya muktedir kılacaktır (Türkçesi, rahat rahat oynarız, panik yapmayın diyoruz...). Sorunu Ultima Online için özelleştirirsek de, Origindeki yetkililerin "bu güne kadar yapabileceğimiz bütün hataları yaptık. Bundan sonra mükemmel bir oyun çıkarmaya hazırız" sözlerine hak vermeden edemiyoruz. Gerçekten de UO' da yapılabilecek bütün hataları yapan Origin, buna rağmen 150 bin oyuncunun desteğini arkasına aldı ve artık herkes onlardan mükemmel işler bekliyor.

Kim Kimdir?

Origin son duyurusunda Ultima Online 2'inin adını, Ultima Online 2 Origin olarak değiştirdiğini açıkladı. Bu sayede Origin ismi de oyun severler tarafından en fazla bilinen geliştirici firma sıfatını kazanacaktır sanırız.



Ultima Online 2: Origin'de oyuncular 3 ırkla karşılaşacaklar. The Meer ismi verilen ilk ırk kediye benzer bir tipe sahip olacak... Asheron's Call oynamış arkadaşların hemen Drudge'lara benzeteceği bu ırkın ele-



manları neyse ki Drudge gibi vahşi ve kaba görünmüyorlar. Hatta female Meer'lerin çok zarif göründüklerini eklemekte fayda var. Elbette, The Meer ırkı göründüğü gibi zarif, kibar değil savaşçı bir ırk ve eski uygarlıkları ve eski canlıları anlamaya yönelik çalışmaları, saplantıları var.

İnsan ırkı ise her oyunda olduğu gibi, dengeli, politik bir ırk olarak karşımıza çıkıyor ve diğer iki ırkı incelemek ve onları tanımaya çalışmakla zaman öldürüyorlar. Tabi söz konusu diğer ırkların bireylerini de bol bol öldürmekten geri kalmıyorlar.

Üçüncü ırk ise oyunun en korkulan türüdür. Savaşçı, ürkünç görünümlü ve ilginç mimari özelliklere sahip uçan şehirde yaşayan bir ırktır.

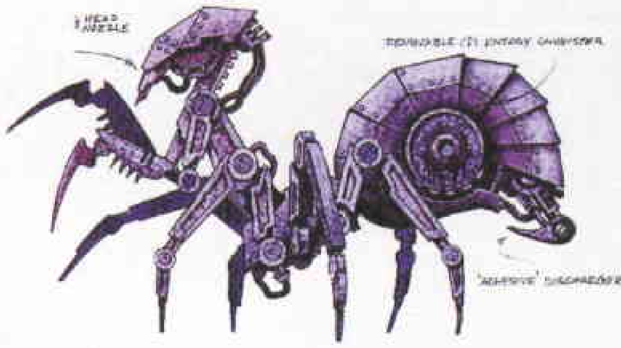
Geriverilebilir Diplomalar

Ultima Online 2: Origin'in oyun sistemi şu anda hazırlık aşamasında olsa da bize en mantıksız görünen kısmı karakter gelişimi oldu. Bir üniveristede okuduğunuzu hatta bitirip diploma aldığınızı düşünün. Sonra kazandığınız meslekten memnun olmayınca diplomanızı geri verip, harcadığınız yılları geri alarak başka bir üniversiteden veya bölümden başka bir diploma almanız mümkün olabilir mi? Origin'deki dahi arkadaşlarımız bunu başarmış görünüyorlar. Oyunun akıcı olması adına yapılan bazı ayarlamalarla, karakteriniz level atladığında kazandığı skill puanlarını dilediği gibi harcayabileceği gibi, daha önce kazanmış ve harcamış olduğu skill puanlarını da geri alarak yeniden kullanabilecek gibi görünüyor. Yani bir Level önce çok sağlam bir okçunuz varken bir level sonra okçunuz değil, çok sağlam bir büyücünüz olabilecek.

Profesyonel Oyuncular

Bu durum belki de Massive Multiplayer oyunlarda son zamanlarda ortaya çıkan yüksek ücretlerle karakter satma/satın alma modasının önüne geçmek için bir önlem olabilir. Asheron's Call'da aylarca oynayıp 80. Level bir Mage yaptıktan sonra canınız





Warrior ile oynamak istediğinde bütün oyuna yeniden başlamaya o minik tavşanlarla yeniden uğraşmaya cesaret edemeyenler için 50-100 dolardan başlayıp onbinlerce dolarlara varan fiyatlarla çeşitli karakterler ve item'lar satılmakta. Bu biraz da Multiplay oyunlarda chat yapmak anlamına geliyor. Ne kadar doğru ne kadar yanlış olduğu tartışılır ama UO2'nin açıkladığı bu yeni karakter gelişim sistemi ile karakter ticaretinin büyük oranla önüne geçilebilir diye düşünüyoruz. Ama elbette bu belki de oyunun çekiciliğini düşüren bir özellik olabilir, çünkü oynamaktan sıkıldığınızda aylardır geliştirdiğiniz karakteri masa üstünüzdeki çöp kutusuna atmaktansa birkaç yüz dolara satabileceğiniz bir oyun her zaman daha çekici değil midir? Birlikte göreceğiz. (Ve, profesyonel oyunculuk üzerine bir incelemeyi önümüzdeki ay LEVEL'da bulabileceğinizi tekrar hatırlatalım.)

Savaş veya barış

Online oyunlar içerisinde Ultima'yı diğerlerinden ayıran önemli bir özellik hakkında merakımızı yenemedik ve yeni oyunda da bu konuyla ilgili gelişmeleri inceledik. Ticaret ve yaşam biçimi. Birinci oyunda, hiç savaşmadan sadece ticaret, üretim yaparak yaşamayı seçmek mümkündü, yapımcılar ikinci oyunda da aynı seçeneğin bulunacağını ifade ediyorlar. "Crafting" skill'i konusunda kendisini geliştiren oyuncular diğer oyuncuların iine yarayacak, okdu, kılıçtı, yaydı, sazdı falan yaparak hayatlarını kar peşinde koşarak geçirebilecekler.

Ceset toplayıcılığı

Asheron's Call oynayanlara hiç yabancı gelmeyecek şekilde, oyunda öldüğünüz zaman sırt çantanızdaki değerli bir eşyayı cesedinizin yanında bırakarak, güvenli başka bir bölgede yeniden ortaya çıkacaksınız. Elbette, cesediniz bir müddet ortada kalacak ve sizden başka kimse cesedin içindeki değerli eşyayı alamayacak. Bu süre zarfında cesedinize ulaşabilirseniz değerli eşyanızı da geri alabileceksiniz. Ama belirli bir süre geçtikten sonra cesediniz tüm oyuncuların yağmalamasına açık kalacak. Bu yüzden, ölür ölmez, bulabilirseniz size yardımcı olacak arkadaşlarınızla, bulamazsınız tek başınıza "body recovery" görevlerine çıkacaksınız. Asheron's Call'dan edindiğimiz deneyimlerle bu görevlerin oldukça heyecanlı olabildiğini biliyoruz çünkü genellikle sizi öldüren yaratık veya yaratıklar hala orada duruyor oluyor ve bu görevlerdeki dayanışma/ takım ruhu tam anlamıyla had safhaya çıkıyor. Sonuçta sizinle birlikte gelen oyuncular genellikle bu yardımlarından dolayı sadece birkaç küçük ex point alıyor o kadar. Ama çok zenginseniz ve gerçekten değerli eşya veya eşyalar kaybettiyseniz, cesedinizi toplamak için para karşılığı savaşçılar da kiralayabilirsiniz kendinize. Tek sorun, iki tarafın da birbirine güvenebilmesini sağlamak.







Son bir sözümüz var

Origin, bu güne kadar yaptığı her işte kalite standartlarını belirleyen, şu çok bilindik ve benim kullanmaktan pek hoşlanmadığım tabir ile, çıtayı daima yükselten bir şirket. Bir oyunun arkasında Origin'in adını duyduğumuzda tereddüt etmeden oynamamızı sağlayan bu ünlerine bu kez de gölge düşürmeyeceklerini sanıyoruz. Yine de UO2'nin üzerinde şüpheler yok değil. Ultima evreninin yaratıcısı sayılan Richard "Lord British" Garriot 'un Origin'den ayrılması, insanları Garriot'suz bir UO hakkında düşünmeye itti. Ama Origin, Garriot'un ayrılmasının projeyi aksatmayacağını çok kesin anlattı ve sözler verdi. Şimdi hep beraber bekeleyip göreceğiz. Origin, yeni bir hit yaratabilecek mi? Anlayacağız. Biz şimdilik Asheron's Call'da sağa sola koşmaktan son derece mutluyuz. Ama bizi yeni ufuklara taşıyacak yeni oyunlara da her zaman açığız.

Cem Şancı

ULTIMA ONLINE 2: ORIGIN
Firma: Origin
Çıkış tarihi: 2001
Tahmini Sistem ihtiyaçları: PII-500, 64 MB Ram, 3D kart, Internet bağlantısı
İlk İzlenim: Heyecan Verici

İLK İZLENİM

Bize Göre: Ultima dünyası RPG severlerin pek çoğu için farklı bir anlam taşır. Yine pek çok oyuncunun ilk RPG deneyimleri Ultima dünyasında geçen oyunlardan oluşur. Bu efsanenin yıllardır sürüyor olması, oyunun, konusunun, oyunun geçtiği evrenin ve onu yaratan ve devam ettiren arkasındaki yaratıcı insanların başarısıdır ki, UO2 ile bu başarı geleneğinin devam etmesini bekliyoruz.

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING

KARMAŞIK OLMAYAN İKİ TEKER AKSİYONU

İlkbahar dev adımlarla yaklaşıyor. Kanatlı dostlarımız güneyden şarkılar söyleyerek geri göçüyorlar ve kulaklarımıza konçerto tadında ziyafet sunuyorlar.

Kışın zorunlu molasından sonra tozlu garaj köşelerinden kur-



tulan başka dostlarımız ise, bize çok daha başka türlü bir konçerto dinletiyorlar:

Bahara kavuşmanın coşkusu ile buzsuz ve kuru yollarda ortalığı inleten motosikletler!

Oyun üreticileri de yılın bu en



güzel mevsiminde hünerlerini gösteriyorlar.

Yarış oyunu tiryakilerinin karşısına Electronic Arts'ın henüz yeni çıkarttığı Superbike 2000'in yanı sıra Suzuki Alstare Extreme Racing de çıkıyor.

Biz de bu vesileyle, yeni Japon sürat makinesine şöyle bir göz attık...

GERÇEKLİK YERİNE HEYECAN VE AKSİYON!

Ubi Soft'un yazdığı asfalt canavarında her ne kadar gerçek



yarış motorları yer alsa da (GSX R 600 ve çeşitli varyasyonları), oyunda aksiyon teması daha ağır basıyor. Modifikasyon ekranının yokluğu hemen dikkat çekiyor. Ancak üç kumanda kolu ile direksiyon hassasiyet ayarı, fren ayarı ve motor gücü ayarı yapmak mümkün. Sürücü kıyafeti seçildikten hemen sonra yarış ortamına dahil olunabiliyor.

Oyuncunun görevi açıkça çizilmiş:Toplam 9 müsabakayı başarı ile bitirmek ve üstü çamurlanmamış bir acemiden Suzuki Alstare Takımının 1 numaralı yarışçısına kadar uzanan kariyer basamaklarını tırmanmak!

BAZEN GERİ GELİRLER

İlk parkur tecrübeli yarış oyuncularına bir şekilde tanıdık gelecektir. Tesadüf mü yoksa fikir araklaması mı? Cevabı basit:

Suzuki Alstare aslında bir Dreamcast ürününün yorumu. Gerçekte 1998'de Windows ortamında çalışan Redline Racer'ın modifiye edilmiş hali. Oyunun 2000 versiyonu bazı noktalardan sıkı bir şekilde geliştirilmiş. Parkur yelpazesine iki yeni taze parkur eklenmiş. Oyunun metinleri ve yazı biçimleri bir öncekine nazaran daha özenli ve detaylı. Bazı görüntü efektleri (kasktan ve motordan yansımalar vs.) eklenmiş. Oyunda uzun süreli motivasyon için şampiyona modülü eklenmiş. Heyecan verici atlamalar ve tabii düşüşler değişmemiş. Düşüşler halen, zaman kaybından başka bir zarara yol açmıyor.

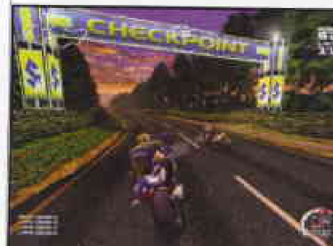
Suzuki Fanatikleri yaklaşık 12 parkur üzerinde tozutabiliyorlar. Yeni ve eski senaryolar karışık olarak karşımıza çıkıyor. Dar şehir parkurları, sahil kenarında kumlu yollar ve zorlu bir çöl etabı, karla kaplı dağ yolları, vadi ve tepelerden geçen bölümler, sizi bekleyen değişik heyecanlar arasında yer alıyor. Artık tüm etapları yeteri kadar iyi biliyorum diyenler, ters parkur modunda start alabilirler. Ekranın ikiye bölünmesi ile iki kişi de birbiriyle yarışabilirler. Net üzerinden de kozların paylaşılabileceği bir bölüm de var.

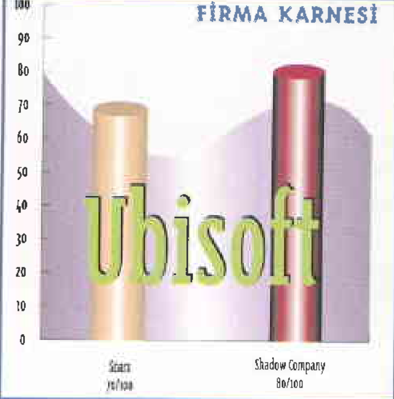
SORUMSUZ PC SÜRÜCÜLERİ

Suzuki Alstare'nin yavaş yavaş artan zorluk derecesi yeni başlayanları bile zorlamıyor, ancak bazı motorların kasıtlı çarpmaları biraz asap bozucu. Dört perspektifli görüntü hız duygusunun daha iyi algılanmasını sağlıyor. En iyi zamanı yapmaya çalışan bir pilotaj için, dijital joypad tavsiye ederiz.

Rafında Redline Racer'ı bulunan biri elbette Suzuki Alstare'yi edinmek için tereddüt edecektir ama diğer tüm aksiyon yarışları tutkunları çekinmeden bu karmaşık olmayan ve pentium II sistemlerinde sorunsuz çalışan yarış oyununu alacaklardır.

Electronic Arts'ın Suzuki Alstare Extreme Racing ile daha yeni çıkardığı Süperbike 2000'in popülerliği eksilmeden piyasayı başka bir motorsiklet yarışı ile vurma niyetinde olduğu anlaşılıyor. Firmanın aynı konudaki benzer oyunları peş peşe piyasaya sürme politikası bir yandan seçenek yarattığı için oyuncular için yararlıyken, diğer yandan önceki oyunda gördükleri hatalarını düzeltme şansına sahip olmaları bakımından hem oyuncular hem de firma için bir fırsat oluşturmaktadır.





EA'nın her oyunu gibi Suzuki Alstare Extreme Racing'ini de



merakla bekliyoruz. Şimdilik gördüklerimiz bizi heyecanlandırıyor ama bir oyun için en doğru söz oyun piyasada ve tamamıyla oynanırken söylenebilir.

Kemal Bitirim

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING — İLK İZLENİM

Firma: Electronic Arts

Çıkış: 2000 sonu

Tahmini sistem ihtiyaçları:

PII-400, 64 mb Ram, 3d Kart,

Bize Göre: Oyun, sadece hızlı bir yarış oyunu ihtiyacı duyanlar için son derece uygun görünse de, her oyuncunun bazen sürdüğü motoru modifiye etmek isteyebileceği göz önünde bulundurulmalıydı. Yine de zerre kadar motosiklet bilgisi olmayan insanların da motosiklet yarışlarının tadını alabilmesi açısından oyunun başarılı olabileceği söylenebilir.

Microsoft Oyunları

MİCROSOFT SESSİZ SEDASIZ, PEK ÇOK ÜNLÜ OYUN GELİŞTİRİCİSİ FİRMAYI BÜNYESİNE KATTI. BÖYLECE ESKİDEN BEĞENEREK OYNADIĞIMIZ BİR ÇOK ÜNLÜ OYUNUN DEVAMINI VEYA O OYUNLARIN YARATICILARININ YENİ ŞAHESERLERİNİ ÜZERLERİNDE MİCROSOFT YAZAN KUTULARIN İÇİNDE BULACAĞIZ BUNDAN BÖYLE. AMA GELİŞTİRİCİLERDEN DUYDUĞUMUZ ORTAK SÖZ ŞU: ®BAŞIMIZA DİKİLİP HADİ ÇIKARTIN ARTIK DİYE ZORLAMIYOR BİZİ MİCROSOFT. ÇOK RAHAT BİR ORTAMDA ÇALIŞIYORUZ.® İŞTE E3 FUARINDA İNCELEDİĞİMİZ, MEYDANA ÇIKMAK ÜZERE OLAN MICROSOFT OYUNLARINA BİR GÖZ ATACAĞIZ BU AY. AMA ÖNCE E3'DEN DE BAHSEDELİM BİRAZ...

E3 2000
Gittik Gördük Oynadık!!!

Level ilk sizin haberiniz olsun diye E3'den sıcak haber getirmek için Amerikalarda perişan etti kendisini



Her insanın yaşamında dönüm noktaları vardır. Her halde benimkilerden biri de bu olsa gerek. Yıllardır oyun dergilerinde çalışan bir editör için Warcraft III ve C&C 2 oynamak, Age of Empires'ı yapan aziz insanla konuşmak ve belki de en güzeli Lara Croft'a dokunmak (Arkasına geçmek diyelim şuna-Cem) kadar yaşamını değiştirecek bir şey olabilir mi?

Elbette oraya gitme; daha doğrusu gönderilme sebebim yaşamıma renk katmak değildi. E3'e katıldık çünkü E3 fuarı Dünyanın en büyük bilgisayar oyunları fuarı ve hem bizler hem de sizler için büyük bir hazine. Uzun ismiyle Electronic Entertainment Expo her yıl Los Angeles'da gerçekleşiyor ve tüm oyun firmaları katılıyor. E3'te her firma en yeni projelerini tanıtıyor ve elden geldiğince insanlara oynanabilir demolarını sunuyor. Kısacası oyun dünyasının kalbi E3.

E3'ün diğer bir özelliği dünyadaki tüm ticari fuarlar içinde en eğlenceli olanı. Dört bir yandan yükselen müzik, her yerde bilgisayar oyunları, oyun karakterlerinin kıyafetine bürünmüş modeller ve güzel kızlar! Tabii bunlar içinde bizi asıl ilgilendiren oyunlar (Onun için fotoğrafların üçte ikisi hostes kızlarla dolu?-Cem). Diablo II veya Black & White oynamak varken kim kızlara bakar ki? (Çektiğin fotografların üçte ikisi fuardaki hostes kızlarla dolu-Cem)

Sizin için en yeni oyunları ve uzun süredir heyecanla beklediklerimizi oynama fırsatı buldum. Bunların hepsini zamanla anlatacağız. Sanırım bu ay dahil üç ay boyunca bizden fazlasıyla E3'ü duyacaksınız. Ancak anlatılacak o kadar çok şey var ki hepsini birden sunmak çok zor. Üstelik fuardan ayın 15'inde döndüğüm için yazıları hazırlamak için sadece bir hafta vaktimiz vardı. (Yarısını kızların fotoğraflarına bakarak harcadın zaten-Cem) Sağolsun diğer arkadaşlar fazlasıyla yardımcı oldular ve size oldukça fazla bilgi iletiyoruz bu ay. Ve unutmadan. Bunların çoğunu ilk duyanlardansınız. Çünkü yurt dışındaki dergiler genelde ayın 15'inde çıkıyor ve çok önceden hazırlanıyor. Bu yüzden Amerikalı ve Avrupalı pek çok oyuncu sizin okuduklarınızı 1.5 ay kadar beklemek zorunda. Ve Level okurları pek çok oyundan ilk haberdar olanlar olacak. Bizim için bundan daha büyük bir gurur olamaz.

Oyunlar Oyunlar Oyunlar....

E3'de bir çok sürpriz vardı. Pek çoğu katılımcılara gösterilmedi ve sadece kapalı kapılar ardında basına açıklandı. Bunların içinde Homeworld'ü yapan Relic'in yeni projesi Sigma, Lucas'ın yeni bombası olan Escape from Monkey Island ve EA'ın yeni göz bebeği Alice beni en çok heyecanlandıranlar oldu. Hepsini anlatacağız, yavaş yavaş. Ama isterseniz önce size E3'de küçük bir tur attıralım.

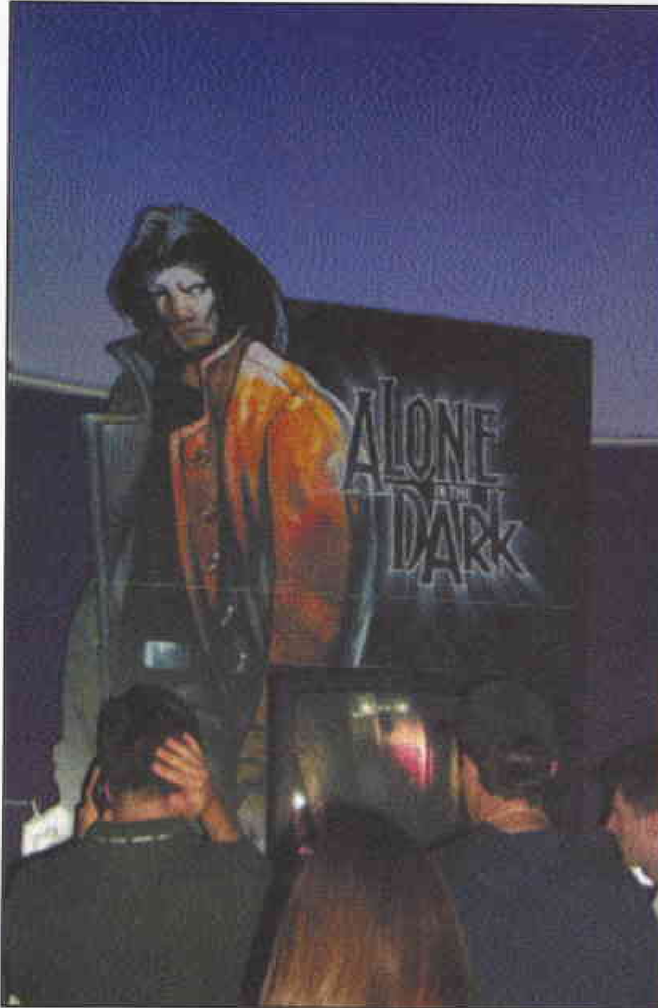
E3 dört salondan oluşuyordu ancak bunlardan sadece ikisi bizim için öneme sahipti. Bu iki salondan ilkinde Sony, Nintendo ve Sega dev standlar kurmuşlardı. Bu üç konsol üreticisinin yeni projelerini Playstation köşesinde bulabileceksiniz. Bu üç devle aynı salonu paylaşma talihsizliğinde olsa ve kenara köşeye sıkışsa da Bungie ve 3DO oldukça ilgi gördü. Ne yazık ki Bungie halen süren iki projesi Oni ve Halo'nun sadece videolarını getirmişti. Ancak 3DO'nun standında Legends of M&M ve Warriors of M&M'i oynama şansım oldu. Özellikle Legends çok iyi gözüküyor ve 3DO serinin son birkaç oyununda yaptığı hataları düzeltecek gibi.

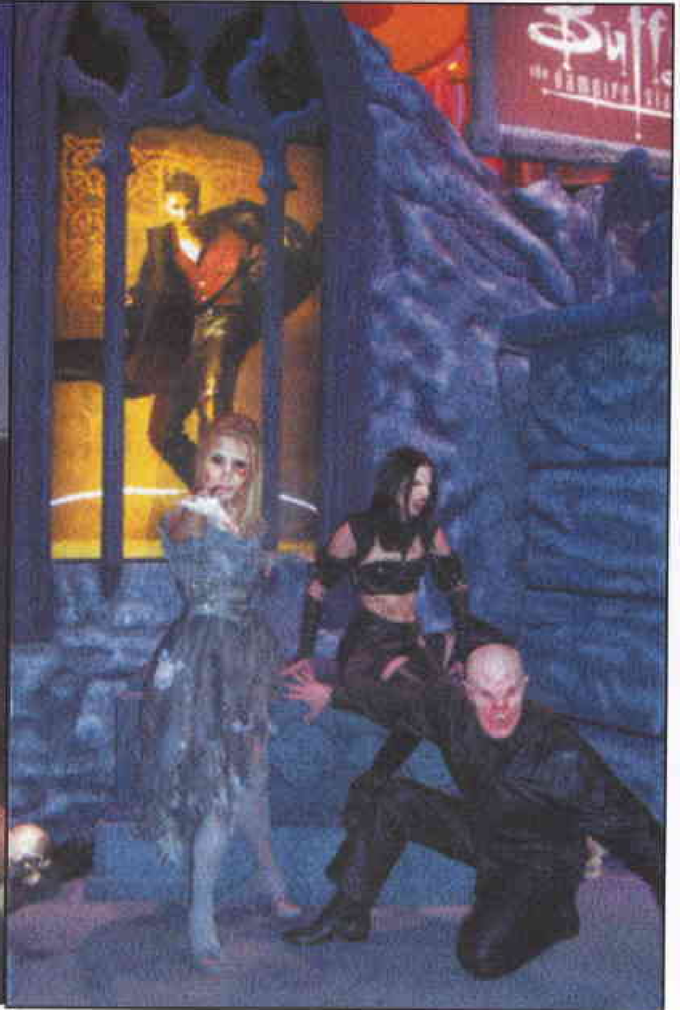
Electronic Arts

E3'ün asıl büyük ve şenlikli güney salonunda ise hemen hemen tüm firmalar bir aradaydı. Girer girmez karşınıza çıkan Electronic Arts standında Command & Conquer serisinin iki oyunu Renegade ve C&C 2, hemen arkasında yeni Sims oyunları Livin' Large ve SimsVille; Peter Molyneux'un heyecanla beklediğimiz oyunu Black & White; ilk on-line NFS olan MotorCity ve EA'in yeni gözdesi Undying tam anlamıyla bir ziyafetti ve oyunların tümü oynanabilirdi. Ayrıca basın için Quake 3 motorunu kullanan ilk oyunlardan Alice gösterildi.

Microsoft

Electronic Arts'ın hemen arkasındaki Microsoft E3'ün en iyi standlarından birine sahipti. X-Box ve yeni oyun kontrol cihazla-





rının yanı sıra ondan fazla yeni oyunla Microsoft tam anlamıyla bir şov yaptı. Bu ay tam 10 sayfa Microsoft'un bu yeni oyunlarına değindik ve en önemlisi oyun dünyasının 3 büyük tasarımcısı ile röportaj yapma fırsatı bulduk. Bu oyunlardan biri de Homeworld'un yapımcısı Relic'in yeni oyunu Sigma idi.

Infogrames



Fuarın en büyük standına sahip olan Infogrames dört bir yanı Alone in the Dark ile doldurmuştu. Resident Evil'a oldukça benzeyen Alone in the Dark fuarın yıldızlarından biriydi. Karanlık ve ürkütücü bir ortamda geçen oyun inanılmaz güzel grafiklere sahipdi.

Eidos

Ama ilginin en çok yoğunlaştığı stand Eidos oldu. Yeni Lara Croft, Lucy Clarkson'a oldukça geniş bir yer ayıran Eidos'un standı Lara ile fotoğraf çektirme yarışındaki yüzlerce insanla (+Tuğbek Ölek-Cem)dolup taştı. Benim şahsi yorumumu sorarsanız Lucy bugüne kadar ki tüm Lara'lar içinde en güzeli (Editörümüz Lara Croft'a 0 cm kadar yaklaşıp dokunmuştur-Cem). Ancak Lara'nın ardında bir birinden sağlam oyunlar oynanabilir bölümleriyle bizi bekliyordu. Commandos 2, Anachronox, Deus Ex, Im Going In, Hitman ve Startopia. Tümünü oynama şansı bulmak çok iyiydi.

Fox Interactive

Oldukça keyifli olan standlardan biri Fox Interactive'inkiydi. Fox yeni oyunu Planet of the Apes için oldukça iyi hazırlanmıştı. Oyunun konusunu aldığı Maymunlar Cehennemi filminden fırlamış onlarca karakter inanılmaz güzellikteydi. Fox'un diğer bir yeni oyunu Buffy The Vampire Slayer için hazırladığı standdaki üç vampir açıkçası ürkütücü gerçeklikteydi ve pek az cesur insan bu üçlüyle resim çektirmeyi göze aldı.

Hasbro

Fox'un hemen arkasındaki Hasbro standında bizi kuşkusuz E3'teki FPS'lerin en iyisi olan X-Com: Alliance bekliyordu. Ortalıkta dolanan X-COM yaratıkları pek de başarılı değildi ancak oyunun kendisi herkesi hayran bıraktı. Hasbro'nun yapay zeka konusunda yaptıkları inanılmaz bir aşama ve X-COM'a şimdiden yeni Half-Life olarak bakabiliriz.

Havas

Hasbro'nun yanında ise Havas'ın standı vardı. Yani Sierra ve Blizzard. Team Fortress II'yi E3'e getirmeyen Sierra'nın standı biraz sönükdü. Graound Control ve Half-Life modları durumu kurtarmaya pek de yetmiyordu. Ancak Blizzard'ın standında Diablo II ve Warcraft III için uzun bir sıra oluş-



muştu. Fuar boyunca en uzun vakti bu iki oyunda harcadım desem yalan olmaz. Diablo II hakkında bugüne dek o kadar çok konuştuk ki oyunu oynarken zaten yıllardır oynuyormuşum gibi bir hisse kapıldım. Ancak Warcraft III kesinlikle beni büyüledi. Açıkçası ben oyunun bu kadar iyi olacağını tahmin etmiyordum. Halen yapım aşamasında olduğunu düşününce bittiğinde eve kapanıp günlerce çıkmamak için çok iyi bir sebep olacağı kesin.

Red Storm

Havas'ın ardındaki Red Storm hayal kırıklığı yaratan başka bir stand oldu. 3-4 yeni oyunu olmasına rağmen bunların hiç biri Rainbow Six kalitesinde bir baş yapıt izlenimi vermedi bana. Arcade klasiği Gunship'in 3D versiyonu ve yeni bir aksiyon adventure olan Freedom pek çekici gelmedi. Clancy'nin yeni marifeti olan Covert Ops Essentials ise beraberinde gelen R6 ek level'ları dışında oynanabilir değil ve daha çok özel timlere dair bir dokumantasyon çalışması.

Activision

Bu yılın parlak standlarından birine sahip olan Activision ise yeni hiti Return to Castle Wolfenstien için küçük çağlı bir kale inşa etmişti. Yeni Wolfenstien, Quake 3 motoru kullanıyor ve oldukça eğlenceli görünüyordu. Ancak id Software fanları pek sevinmesinler çünkü oyun üzerinde Gray Matter isminde yeni bir geliştirici çalışıyor ve id'nin klasik tadından oldukça uzak. Activision'ın diğer flaş oyunu Dark Reign 2 bitime oldukça yaklaşmış gibi görünüyordu ve RTS konusunda gelecek senenin en iyilerinden biri olduğu kesin. Civilization: Call to Power II ilk oyunun hatalarının düzeltilmiş versiyonundan fazla bir şey vaad etmiyordu. Bu sefer daha iyi bir arayüz oluşturup oynanışı geliştirmişler. Ama oyunun geriye kalan öğeleri aynen duruyordu. Vampire Masquarade'de bitime yaklaşan oyunlardan. Oyuncuları fazla beklettiğinden çok fazla ilgi görmedi ancak oldukça iyiydi.

Lucas Arts

Oyun dünyasının iki büyük firması Lucas Arts ve Interplay pek halk önüne çıkmadılar ve oyunlarını kapalı kapılar arkasında gösterdiler. Lucas'ın sürprizi elbette Escape From Monkey Island'dı. Bu meşhur adventure serisinin dördüncüsü olan oyun tamamen 3D ve Grim Fandango'nun motorunu kullanıyor. Bu durum oyunun serinin önceki oyunlarından oldukça farklı olmasına yol açmış ancak yinede oldukça sevimli ve güzel görünüyordu. StarWars serisinden çıkan yarım düzine yeni oyun arasında ise sadece Obi Wan dikkate değerdi.

Interplay

Interplay ise sadece basının girebildiği özel bir odada baş yapıt olmaya aday bir dolu oyunu gösterdi. Uzun süredir beklediğimiz Giants'ı dünyanın dört bir köşesinden gelmiş diğer editörlerle multiplayer oynamak harikaydı. Oyun birbirinden çok farklı üç ırk sunduğu için multiplayer'a farklı bir tad veriyor. Baldurs Gate'in takipçileri olan Baldurs Gate 2 ve IceWind Dale ilk bakışta ilk oyuna oldukça benziyor. Ancak oynanış, hikaye ve yeni büyüler konusunda çok fazla gelişme var. Black Isle'ın asıl bombası Never Winter Nights ise kesinlikle fuardaki en iyi RPG'ydi. Never Winter Nights'da hem 3D grafikler çok iyi hem de oyuna DM katılabilmesi ile bilgisayar RPG'leri gerçek FRP'lere bir adım daha yaklaşmış. Ayrıca MDK2 ve Shinny'nin yeni oyunu Sacrifice'ı da oynama şansı buldum.

Evet bu ay bu girişin ardından Microsoft'un yeni oyunları sizi bekliyor. Gelecek ay Hasbro, Lucas Arts, Activision, Interplay, Red Storm, Blizzard, Sierra, Bungie ve Infogrames'in oyunlarına daha derin bakacağız. Kısacası gelecek ay sizi tam bir ziyafet bekliyor. Bir sonraki ay ise Electronic Arts ve Eidos'un oyunlarını çok özel röportajlarla sunmayı planlıyoruz. Tabii bir değişiklik olmazsa.

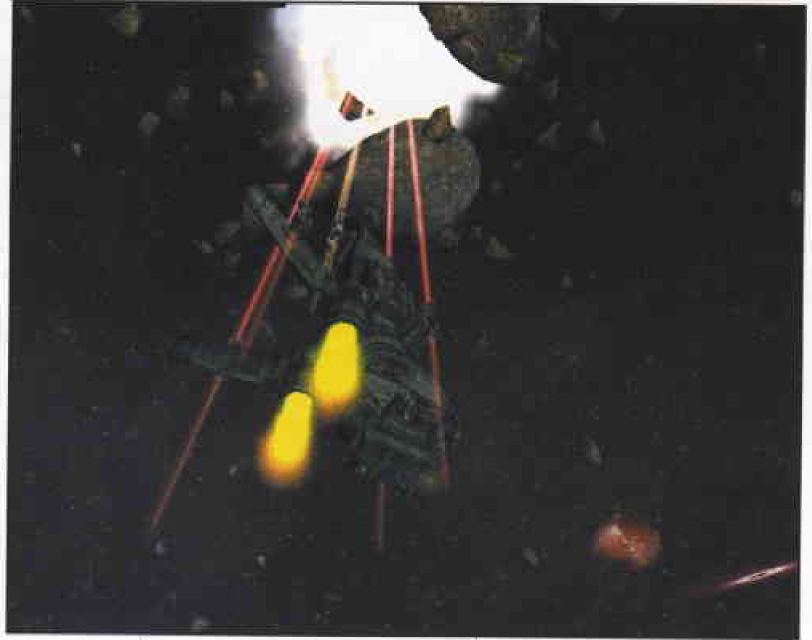
Tuğbek Ölek



FREELANCER

Microsoft oyunlarını incelerken karşılaştığımız en heyecan verici oyunlar listesinde, Freelancer'ın üst sıralarda yer aldığını itiraf etmeliyim. Chris Roberts ismini, bol ödüllü ilk Wing Commander oyunundan beri takip ettiğimi de itiraf etmeliyim. Origin ve EA çatısı altında geçirdiği yıllar boyunca Wing Commander ve türevlerini oyun dünyasına sunmuş olan, uzay simülasyonlarının (ya-da interaktif uzay shoot'em-uplarının) Sid Meier'i diyebileceğimiz Chris Roberts'ın gelişen teknoloji sayesinde artık çok eskimiş görünen Wing Commander serisini revizyondan geçirmesini beklememek saflık olurdu. Ama açıkçası, bunu Microsoft çatısı altında yapacağına üç yıl önce inanamazdık.

Starlancer ile, Wing Commander'de yaptıklarının daha gelişmiş grafiklerle tekrarını ortaya çıkartan ve aslında, arkadan gelen yeni jenerasyonun da bu sahadan habersiz kalmamasını sağlayan Chris Roberts'ın elbette, Wing Commander serisinin Elite'i olarak niteleyebileceğimiz Privater'ı da unutabileceğini düşünemezdik. İşte Wing Commander'ın Starlancer olarak yeniden spawn olduğu şu günlerde, Chris oyun dünyasına, Privater'ın da FreeLancer olarak spawn olacağını duyurdu. Wing Commander çok büyük bir kitlenin beğenisini kazandıysa da, türden hoşlanmayanların uzak durduğuna şahit olmuşumdur. Ancak kişisel olarak garanti edebileceğim bir konu varsa, FreeLancer'ı oynayacak herkesin bilgisayarlarının başına çakılacak olduğudur. Üniversitenin ilk yıllarında onlarca sınavımın katili olan Privater'ın benzeri olacak Freelancer'ın da pek çok öğrencinin hayatını kaydıracağını tahmin edebiliyorum.



Lafı fazla uzattığımın farkındayım ama, eski bir dostla karşılaşmış olmanın sevinciyle döktüm içimi. FreeLancer, 30. yüzyılda geçecek ve uzay savaşı ile hafif strateji ve RPG/adventure öğelerini birleştirecek bir oyun olacak.



İmaj Herşeydir.

FreeLancer'da oyunu en fazla etkileyecek faktör imajınız olacaktır. Uzayda dolaşırken masum gemilere saldırırsanız, kaçakçılık yapar, kirli işlerle uğraşırsanız, adınız kısa sürede çıkacak ve oyunun bir adventure havasında ilerleyen senaryosunda karşılaştığınız insanlarla diyaloglarınız, ilişkileriniz bu imajınızdan çok büyük oranda etkilenecek. Örneğin, uzay boşluğunda korsanlıkla iştigal etmeyi seçtiğinizde, size yardım etmek isteyecek bir ordu subayının sempatisini kazanamayacaksınız ve onun sunduğu olanaklardan mahrum kalacaksınız ama iyi yolda bulamayacağınız başka dostlar edinebileceksiniz.

Oyunun diğer can alıcı noktası, ticaret ve gemi konfigürasyonu. Oyun boyunca, evrenin bir ucundan diğerine boşu boşuna dolaşmayacaksınız. Uğradığınız istasyonlarda mal alışverişi yaparak iyi bir kar da sağlayabileceksiniz ki, bu kazandığınız parayı da mezara götürmeyeceksiniz elbette. Gittikçe daha tehlikeli bir hale gelmeye başlayan evrende sağ kalabilmek için geminize yeni donanımlar satın alacak, hatta gemilerinizi değiştirebileceksiniz.

Elbette, Chris Robert oyunla-



rında adet olduğu üzere, oyunun grafik motorunun oyunu dönemin en güzel görünümlü oyunları arasında saydıracağından emin olabilirsiniz. Size söylüyorum. Yaşınız Wing Commander'ları, Privater'ları, Strike Commander'ları hatırlamaya yetmiyorsa veya bu oyunları zamanında kaçırdıysanız sözüme güvenin. Bu iki adam, Chris Roberts ve Erin Roberts, bu işi biliyorlar. Oyunları da şimdiye kadar hep oynattırdı kendilerini.

Ama elbette bulucağız bir şey

Evet, eğer Wing Commander'ları, Privater'ları oynadıysanız daha önce, Lancer serisi de size biraz "aynı film"miş gibi gelebilir. Ve elbette, Starlancer ve Freelancer oyunlarındaki özgürlüklerin çok kısıtlı olmasından yakınılabilinir. Ancak, yirmi yıla yaklaşan oyun deneyimlerinden hiçbir şey öğrenmediysem bile şu kadarını öğrendim; aslında tıpkı filmlerde olduğu gibi oyunlarda da, önceden belirlenmiş, planlanmış bir konu varsa, oyunun gelişimi oldukça güzel ve eğlenceli olabilir. Yine de Freelancer belli kurallar içinde oyuncuya sonsuz oynama şansı veriyor ve senaryoyu bitirseniz bile oynamaya devam edebiliyorsunuz. Hatta senaryodan sıkıldınız mı, oyunun her anında, olaylardan kopup evrenin derinliklerinde kendinize ticaret ve savaşla dolu yeni bir oyun kurabiliyorsunuz. Freelancer E3 de en çok ilgimizi çeken oyunlardan biri oldu. Oynanabilir bir demosu henüz olmayan oyun hakkında çok yakında bilgi bombardımanı başlayacağını tahmin ediyoruz. Takipte kalın.





CHRIS ROBERTS

Tuğbek: Freelancer üzerinde uzun zamandır çalışıyorsun. Ve bir yandan teknoloji deli gibi ilerliyor. Sonunda ortaya çıkan ürünün teknolojinin gerisinde kalmamasını nasıl sağlamayı düşünüyorsun?

Chris: Aslında oldukça basit. Baştan oyunun piyasaya çıkacağı zaman ve o zamanki teknoloji hakkında tahminlerde bulunuyoruz. Oyun tamamen bu tahminlere göre hazırlanıyor ve sürekli olarak teknolojinin neresinde olduğumuzu kontrol ediyoruz. Zaten Freelancer'ı insanlara ilk göstermeye başladığımızda "Hiçbir bilgisayar bu oyunu oynatamaz" gibi tepkiler almıştık. Ama az önce gördün. Bugünün teknolojisi ile bile oyun çok rahat çalışıyor. Oyun piyasaya çıktığında oyuncuların pek çoğu bilgisayarlarında sorunsuz çalıştırabilecek.

Tuğbek: Aynı anda hem Starlancer hem de Freelancer üzerinde çalıştınız. İki proje birden yürütmek zor olmadı mı? Bu iki oyun arasındaki bağlar neler?

Chris: Aslında iki oyun arasında çok fazla bağ var. Sonuçta her ikisi de temelde uzay simülasyonu. Bu iki projenin birden yürümesini oldukça kolaylaştırdı. Ayrıca Digital Anvil'de ki pek çok kişi uzun zamandır bu türde oyunlar üzerinde çalışıyor. İki oyun temelde farklı olsa da özellikle konu olarak ortak yanlara sahip. Mesela Freelancer'ın hikayesi Starlancer'dan 800 yıl sonra başlıyor.

Tuğbek: Son olarak Microsoft ile çalışmak nasıl?

Chris: Oldukça iyi. Aslında biz Digital Anvil olarak kendi içimizde ve tamamen bağımsız çalışıyoruz. Microsoft bize tüm pazarlama ve satış rutinlerinden uzak, kendi işimize odaklanabileceğimiz bir ortam sunuyor. Şu ana kadar oldukça iyi geldik.

Tuğbek: Bu kısa sohbet için teşekkürler.

Chris: Benim için zevkti.

DUNGEON SIEGE

Gerçek bir bilgisayar oyuncusu olup da en az bir kere de olsa real time oynamamış birine rastlayamazsınız.. Aynı şekilde, hayal gücü iyi olup da FRP oynamamış kimse de yoktur. Göz zevki olanlar ise, 3D grafikleri severler. Ve sonuçta bunların hepsi bir oyunda birleşirse ne olur? Tabii ki Microsoft'un iddialı en son oyunlarından biri, yani Dungeon Siege olur. Dungeon Siege'de tamamen 3D bir dünyada, fantastik öğelerle dolu real time bir action oynuyoruz.

Microsoft oyunun dünyasını bu sefer tek parça yapmış ve böylece oyundaki en yüksek dağdan en alçak vadiye kadar hiç bir yükleme ekranı olmadan geçebiliyorsunuz. Tamamen fantastik öğelerle süslenmiş olan bu dünyada, yönettiğiniz karakter sayısı başlangıçta bir tane ama, zamanla isterseniz 10 kişiye kadar büyük bir takım bile kurabilirsiniz. Mesela büyü olayında aşıp gideyim diyorsanız, etrafta bulduğunuz tüm büyücüleri takımınıza katarak minik bir büyücü ordusu kurmanız mümkün. FRP'lerden alışık olduğumuz bu ayrıntılar ne yazık ki, puzzle'larda



bu kadar tat vermiyor; çünkü Microsoft kastıran bir oyun yapmaktansa, daha çok savaş ağırlıklı, pek fazla düşünmeyen hızlı ve hareketli bir oyun yapmayı yeğlemiş. Oyunun kontrolü ve öğrenmesi çok basit. Kısa bir süre zarfında oyuna tamamen adapte olabilirsiniz. Zaten emin olun, oyun boyunca karakter gelişimi dahil çok fazla karar vermek zorunda kalmayacaksınız. Gerekli olan yetenekleri karakteriniz oyun ilerledikçe otomatikman kazanacaktır. Ama öte yandan karakterinizi yaratırken istediğiniz gibi özgür olacaksınız. Hatta yeni büyüler ve yeni mekanlar bile dizayn edip internet'ten tüm insanlıkla paylaşabileceksiniz. Bu arada oyunu tabii ki Gaming Zone'dan multiplayer oynayabileceğiniz gibi, 10 kişilik bir network ağı da kurmanız mümkün. Bunların içinde "capture the castle" tarzında az buçuk stratejiye ihtiyaç duyacağınız oyun türleri de olacak.

Oyunun genel olarak üzerinde epey uğraşıldığını tahmin edersiniz. Bunların başında oyunun grafik yapısı da geliyor. Oyunun mekanının izometrik yapısının yanı sıra her türlü zenginleştirilmiş efektlerle de gerçek bir 3D-çevre imajı verilmiş.



Dungeon Siege her ne kadar FRP öğeleriyle baştan sona bezenmiş olsa da, ne gerçek bir FRP olacak kadar ayrıntılı ve düşünce gerektiren bir oyun, ne de bir real time stratejide olan şehir kur-asker üret mantığında. Daha çok, ikisinin uygun miktarlarda karışmış ve Microsoft kalitesinde kavrulmuş haline benziyor diyebiliriz. Ama hemen öyle heveslenmeyin, çünkü oyunun gelmesine şöyle en az bir yıl falan var. Bir çok türü içinde barındıran bu hareketli ve zevkli oyunu gözümüz yollarda sabırsızlıkla bekliyoruz.





CHRIS TAYLOR

Tuğbek: Dungeon Siege fikri nereden çıktı? Biz seni Total Annihilation'ın yaratıcısı olarak biliyoruz. Niçin TA'yı bir adım öteye götüren bir strateji yerine RPG'ye geçtin.

Chris: Aynı şeyleri tekrar tekrar yapmayı anlamlı bulmuyorum. TA'dan önce baseball oyunları üzerinde çalışmıştım hep. Üstelik hep bir RPG oyunu yapmak istemiştim. Gas Powered Games'i kurunca bunu gerçekleştirme özgürlüğüne sahip oldum.

Tuğbek: Dungeon Siege diğer RPG'lere pek benzemiyor. Daha hızlı ve aksiyona dayalı. Peki klasik RPG'ler gibi ağır bir konuya ve karmaşık RPG öğelerine sahip olacak mı?

Chris: Kesinlikle hayır. Oldukça hafif bir konu ve RPG öğeleri düşünüyoruz. Çünkü seninde dediğin gibi oyunun özü bir parça aksiyona dayalı. Aslında Dungeon Siege bir parça staratejiye benziyor.

Tuğbek: bugün gösterdiğin demoda ki ejderha çok çarpıcıydı. Oyunu bu tip nefes kesici sahnelerle doldurmayı planlıyor musun?

Chris: Bu da oyundaki ana noktalardan biri. Mesela demo da ki uçurumun üzerinden geçen ince köprü. Orada aşağı bakınca dibi gözükmeyen bir uçurumu görüyorsun. Bence bu da nefes kesici. Oyunun motoru bize bu tip ilginç şeyler yapabilmemizi sağlıyor ve bunu elden geldiğince kullanacağız.

Tuğbek: Microsoft ile aranız nasıl.

Chris: Henüz hiçbir oyunumuzu yayınlamadıklarından birlikte ne kadar başarılı olabileceğimizi bilmiyorum. Ancak oldukça nazikler ve bizi rahat bırakıyorlar. Her tasarımcının kabusu her gün başına dikilip duran bir yayıncıdır. Ben Microsoft ile çalıştığımız için şanslı olduğumuza inanıyorum.

Tuğbek: Vakit ayırdığın için sağol.

Chris: Sorun değil bunu yılda sadece bir kez yapıyorum.

MECH WARRIOR 4

Microsoft'un oyun dünyasındaki en büyük atılımlarından biri de (hayır Windows 95'den bahsetmiyoruz, oyun tasarımı ve yapımı açısından en büyük atılımlarından biri...) Battle Tech dünyası ile ilgili lisansları alması olmuştur herhalde. 16 yıldır oyun severlerin büyük beğeniyle oynadığı, 40 metre boyunda, 80 ton ağırlığında ve saatte 90 kilometre yapabilen dev savaş robotlarının cirit attığı bir dünyayı konu alan evrende, bildiğimiz gibi Commodere 64'deki ilk RPG/strateji türü Battle Tech'den sonra, günümüze gelen Mech Warrior hatta Mech Commander oyunları yayınlanmıştı.

Demek 16 yıl?

Benzer konulu bir oyun evreni olan Metal Tech'de geçen Earth Siege serisi oyunlara nazaran her zaman daha popüler ve daha oynanışlı olan Mech Warrior serisi Microsoft'un da dikkatinden kaçmammış olacak ki, artık yeni Mech Warrior oyunlarını Microsoft kutularının içinde satın alacağız. Bu gelişme hem dünya oyuncularını hem de Türk oyuncuları iki sebeple yakından ilgilendirebilir. İlki, bundan sonra Battle Tech dünyasında geçen bir oyunla uğraşırken daha az mavi ekranla karşılaşacağız çünkü herhalde Microsoft kendi oyunu ile kendi işletim sistemi arasında en sağlam uyumluluk algoritmasını kurabilecektir, ikincisi ise eskiden ülkemizde dağıtıcısı olmadığı için kopyaları satılan Mech Warrior serisi oyunları artık orijinal Microsoft kutuları ile satın alabileceğiz ve eğer oyun da bir sorunla karşılaşırsanız çalacağınız kapı hiçbir sorumluluk kabul etmeyen kopya oyun satıcısı değil, ürünlerinin sorumluluğunu taşımak zorunda olan Microsoft olacaktır. Dolayısı ile Türk oyuncularını güzel günlerin beklediğini söyleyebiliriz. Hatta, burada bahsetmekde fayda var, microsoft oyunun yapımcılığını üstlendiği için ilk defa bir yapımcı firmanın ülkemizde sağlam bir şubesinin açıldığını da söyleyebiliriz. Neden olmasın, birkaç yıl içinde Microsoft oyun yazılım ekibi için Türkiyedeki yaratıcı arkadaşları görev başına çağırabilir. Bu detaylı konuşulması gereken konulara başka bir yazıda değinmek üzere son verip, Mech Warrior'a geçersek, aksiyon, strateji ve simülasyonun bir oyunda bu kadar uyumlu bir şeklide birleşebildiğine bizim de şaşırdığımızı itiraf etmemiz gerekir.



Oyunun çekiciliğinin büyük kısmının konusundan kaynaklanacağını düşünüyoruz. Oyunda özgürlükleri için savaşan bir klan'ın son üyelerinin babalarının intikamını almak ve özgürlüklerini kazanmak için gezegenlerini düşmanlardan temizleme çabası konu alınıyor ki bu haliyle bile, babasının öcünü almak için bütün bir gezegeni Savaş robotu ile dolaşan genç bir pilotun hikayesinin anlatıldığı ilk Battle Mech oyununa çok benziyor konu.



Oyunun grafik bakımından çok gelişmiş olacağı şüpheye yer vermediği gibi, Battle Tech evreni hayranları sonunda evrenin klasikleşmiş 21 Mech'in dışında 7 yeni Mech modeli ile de karşılaşabilecekler. Sırf Battle Tech evrenindeki yeni Mech'leri test etmek için bile bu oyunun oynanmaya değer olacağını düşünüyoruz. Mech'leriniz caddelerde yürüyüp, otomobilleri ve insanları ezdiklerinde, ne kadar dev robotlara hükmettiğinizi daha rahata anlayacaksınız.

Ama elbette oyun, görev al görev bitir, görev al, görev bitir şeklinde bir tempoyla ilerlemeyecek. Ya da şöyle söylemek lazım, aslında öyle ilerleyecek ama oyun içine yerleştirilen videolarla, ihaneti, aşkı, kahramanlığı ve daha bir çok öğeyi oyunun konuus içinde bulabilecek, seyrederek öğreneceksiniz. Bununla da kalmayacak, çok detaylı ama çok kullanışlı taktik kontrol yetkileriniz olacak. Hangi Merc'lerle, hangi donanımlarla, hangi pilotlarla, nerede savaşacağınıza karar vereceksiniz. Savaş anında, kanat pilotlarınızı belirlediğiniz taktiğe göre yönlendirip, daha etkin olmalarını sağlayacaksınız ama siz onları yönlendirmeseniz de adamlarınız kendi başlarına düşmanla başa çıkacak zekaya sahip olacaklar. Bekliyoruz...



Mech Commander 2

Battle Tech evreninde geçen tek oyunu Mech Warrior olmayacak Microsoft'un. Aslında Mech Warrior ile bir bütün teşkil eden Mech Commander'i de menüsüne dahil etmeseydi herkes Microsoft'u ayıplayabilirdi.

Mech Commander oyununu daha önce oynayanlar, oyunun, Mech Warrior oyununda "sürdüğümüz" Battle Mech'leri "yönetmek"i konu aldığını bilirler. Mech Warrior'da, bir savaş robotunun (ki aslında robot değil de, Zırhlı Savaş Makineleri diyelim şunlara..)pilotunu, Mech Commander'de ise o pilotları uzaydaki indirme gemisinden yöneten komutanı oynuyorsunuz. Oyun ekranı tam bir RTS'de olduğu gibi, izometrik ve ilk oyundaki 2 boyutlu grafiklerin aksine bu kez 3D grafikler eşliğinde pilotlarınızı yönlendireceksiniz.



Mech Commander oyunu, bir üs kurup, mineral çıkartıp, Battle Tech'ler üretip düşman üzerine sürebileceğiniz tipte bir RTS değil, çok şükür ki... Oyunda, üzlerinizin size tanıdığı haklar çerçevesinde belli Mech'leri kullanıp, mevcut pilotlar ve ekipmanlar arasından seçimler yaparak mümkün olan en iyi ekibi kurmaya ve ekibinizle görevleri başarmaya çalışıyorsunuz. Elbette, düşmana hasar verdikçe, görev başardıkça, savaş alanında kalan kalıntıları da topluyor ve yeni Mech'lere sahip olabiliyorsunuz. Aynı zmanda rütbeniz arttıkça üslerinizin izin verdiği Mech'lerin sayısı ve güçleri de artıyor. Dolayısı oyun sadece "Allah ne verdiyse" girişmek taktiğinin kullanıldığı bir oyun değil, Savaş ekonomisinin sonuna kadar gözetildiği bir oyun halini alıyor. Anlaşıldığı üzere, savaşları askerler değil, ekonomistler kazanıyor. (Askerdeki arkadaşlar alınmasın..).

Mech Commander 2, yeni 3D grafikleri ile ilk oyunun hayranları tarafından hasretle bekleniyor.

Loose Canon

Loose Cannon hakkında söylenecek fazla şey yok aslında. Size konuyu anlatsak ne ile karşı karşıya olduğunuzu anlayacaksınız. 2016 yılında, güvenlik güçlerinin yetersiz kaldığı, suç dolu bir Amerikada yaşayan Ashe isimli bir kafa avcısını canlandırdığınız oyunda, polis teşkılatından parça başı iş alıp, aldığınız işin peşinde koşarken bazan otomobil takiplerine girişecek bazan da yaya olarak suçluları takip etmek ve dövüşmek zorunda kalacaksınız. Oyunda 15 farklı aracı kullanabileceksiniz ama daha ilginci bu araçları istediğiniz gibi modifiye edebileceksiniz. Tamamen canlı şehirlerde, akan trafiğin, sivillerin,



daima yardıma hazır ve zaten devamlı çalışır halde olan polislerin arasında tam anlamıyla bir aksiyon filmini yaşayacaksınız.. Gibi görünüyor, buradan bakınca.. Elbette, oyun elimize geçtiğinde daha sağlıklı değerlendirilmesi yapılacaktır. Umarız, kontrolleri zor olmayan, anlaşılması, öğrenilmesi zor bir oyun çıkartmazlar ortaya. Çünkü türler arası oyunlarda işin içine bir de 3D girdi mi, pek çok oyunun battığını görüyoruz.

Age Of Empires II: The Conquerors

En beğenilen oyunlar arasında ilk sıralarda yer alan Age of Empires II'için yeni bir genişleme paketinin geleceğini haber vermeden Microsoft oyunları hakkındaki bir yazıyı bitirmek düşünülemezdı herhalde. Conqueror'da, AoE II'deki kampanyanın hemen bitmesinden şikayetçi arkadaşlar için oldukça detaylı yeni kampanyalar ve yeni birimlerle binalar olacak. Hatta biliyoruz aklınız uçacak ama oyuna yeni katılacak ırklar, 25 yeni teknoloji, binalar, üniteler bir yana, Hunları seçtiğinizde "Tarkan" isimli bir ünite de üretebileceksiniz. Düşünebiliyor musunuz, "Atıl Kurt!" diye bağıran elli Tarkan yapmışsınız ve salmışsınız çayıra... Kim durabilir karşılarında. O gün Akıncılar, akınlarda çocuklar gibi şendiler. Merakla bekliyoruz. Bu arada Bruce Shelly ile yaptığımız röportajla son verelim yazımıza.





Bruce Shelly

Tuğbek: Bence Age of Kings bugüne kadar yapılan devam oyunları içinde en iyisiydi. Hem birinci oyunun sahip olduğu tüm artı değerlere sahipti hem de pek çok yenilik getiriyordu. Zaten onu 99'un en iyi oyunu seçtik. Bunun sırrı nedir? Yani Age of Kings'e başlarken nasıl bir strateji belirlediniz?

Bruce: Oyun hakkında böyle düşünmene sevindim. Aslında bu işin sırrı yok. Age of Kings'e başlamadan önce Age of Empires'ı başarıya götüren öğelerin neler olduğu üzerine çalışmalar yaptık. Daha sonra ilk oyunda nelerin eksik olduğunu, nelerin eklenebileceğini düşündük. Bu arada oyunculardan çok fazla feedback aldık. Ben bu feedback'leri çok iyi değerlendirdiğimizi düşünüyorum. Ageof Kings'de ki iyi fikirlerin pek çoğu oyunculardan geldi.

Tuğbek: Sırada ne var. Age of Empires III'de bizi neler bekliyor?

Bruce: Age of Kings'in expansion paketini henüz yayınladık. Sıradaki oyun hakkında konuşmak için henüz erken.

Tuğbek: Peki tamamen online olan dev bir Age of Empires düşünüyormusunuz?

Bruce: Bu oldukça ilginç bir fikir. Zaten Age of Empires MS Zone üzerinde en çok oynanan oyunlardan biri. Neden olmasın? Ama bu konuda henüz bir çalışmamız yok.

Tuğbek: Age of Kings'de Türklerde vardı ve oldukça güzel bir telaffuzla konuşuyorlardı. Ancak söyledikleri şeyler çok saçmaydı. Hangi birimin ne diyeceği nasıl belirlendi.

Bruce: Aslında bu işi biz değil Microsoft yaptı. Sanırım her dilde aynı sözleri kullanmak istediler. Sorunlu olan sadece Türkler değil. Başka ırklar içinde şikayetler geldi. Ama dediğim gibi bundan Microsoft sorumlu biz değiliz.

Tuğbek: Bu küçük sohbet için teşekkürler.

Bruce: Ne demek. Türkiye'de ki oyunculara selamlar.

CONQUEST

Çok uzun zamandır piyasaya adam gibi bir real time strateji gelmemişti; hele uzayda geçen bir RTS Starcraft'tan bu yana görülmüş bir şey değildi. En nihayetinde Microsoft'taki insancıklar "yeter bu Starcraft'ın saltanatı, biz her konuda en iyiyiz, süperiz, yaşasın Microsoft, yaşasın Bill!!" şeklinde naralar atarak büyük ve bir o kadar da iddialı bir 3D RTS kazanının etrafında dönmeye başladılar. Ve en nihayetinde ortaya 16 yıldız sistemli, üç ırklı, gezmeli dolaşmalı enfes bir RTS çıkardılar.

Conquest'te, oyuncular birbirleri arasında kolayca geçiş yapılabilen 16 değişik sistem arasında dolaşıp keşfe çıkacaklar. Tabii bu arada, savaşlar da olacaktır ve tüm savaşlarda orduyu 3D bir ortamda yönetiyor olacaksınız. Her geminizin belli bir gücü olacak ve savaşlarda bu gücün düşmesiyle beraber geminizin savaş yeteneği de azalacak ve tekrar doldurulmaya ihtiyaç duyulacak. Savaşacağınız mekanlar ise çok çeşitli olacak (nebulalar, kuyruklu yıldızlar, kara delikler vs.) ve her birinin üzerinde farklı bir strateji uygulayabileceksiniz. Şimdi buraya kadar her şey güzel de, neden acaba Microsoft ırkların özellikleri konusunda Blizzard'la büyük bir benzerlik yaşamış. Oyunda toplam üç ırkı seçebiliyorsunuz: İnsan gibi olan



Terran'lar, böcek gibi bir yapıda olanlar Mantis'ler ve ileri teknoloji ve enerji uzmanı Solarian'lar. Hepsinin kendine has birlik ve teknolojileri olduğunu söylememe gerek yok herhalde. Ayrıca Internet'te MS Zone'da da çeşitli turnuvaları ve bir ranking sistemi olacağı kesin.

Sonuç itibariyle Conquest sıradan bir RTS'nin verdiğinden çok daha fazla bir zevk verip eğlendirebilir ve çok ünlü olabilir. Bu senenin sonunda uzayın korkunç boşluğu hepimizin evine konuk olacak.

CRIMSON SKY

Uçuş simülasyonları her zaman bir çok bilgisayar oyuncusu için bir kabus olmuştur. Kafa karıştırıcı ekranlar, 10-15 tuşu kullanma zorunluluğu ve en sonunda da sıkıcı ve pek hareketli olmayan bir uçuş denemesi... Gerçi zamanla epey evrim geçiren simülasyonlar da oldu ama, hala hep bir kasıntı hava içindeler. İşte Microsoft'un bu son simülasyonu olayın çehresini biraz değiştirecek gibi. Oyun kolay ve eğlenceli bir yapıyla gerçek bir simülasyon havası yakalamaya çalışıyor. Konusu ise 1937 yılında geçiyor ama, paralel bir evrende. Amerika büyük savaş sonrasında kuzey, güney, doğu ve batı olmak üzere dörde ayrılır ve her ordu savaş yüzünden yok olan karayollarının yerini alan ve her bakımdan tek ulaşım aracı olan hava piyasasını ele geçirmeye çalışır. Seçebileceğiniz 12 egzotik uçakla birlikte (ki çoğu tamamen fantezi uçaklar) 24'ten fazla görev boyunca hızlı bir tempoda uçacaksınız. Bu görevler sırasında diğer bir çok simülasyondaki gibi tek göreviniz "uç ve öldür" olmayacak. Kimi zaman tek amacınız paraşütle atlamak olacakken kimi zaman çok gizli bir savaş uçağını çalmak zorunda kalacaksınız. Bu da oyuna (aslında artık her oyunda belirmeye başladığı üzere) hafif bir adventure havası katıyor.

Oyun boyunca her görevin birincil ve ikincil hedefleri olacak ve yaptığınız her hareket, bitirdiğiniz tüm görevler, diğer istatistiklerin hepsi özenli bir şekilde tutulacak ki bu aslında her pilotun istediği bir şeydir. Ayrıca Microsoft her zamanki gibi oyunun multiplayer kısmına da ağırlık vermiş. MS Zone'da da oynanabilen bu hızlı ve ilginç simülasyonun birkaç ay içinde piyasada olması gerekiyor. Aslında hiç simülasyon oynamamış insanları bile cezbedecek kadar ilginç gözüküyor, denemekte bir fayda var derim.



METAL GEAR SOLID

Uzun zamandır böyle bir oyun bekliyorduk, en nihayet Microsoft dualarımızı duydu. Hafif karanlık, biraz puslu, ama tehlikeli ve acımasız. Tamam, kabul Hollywood filmlerinin yüzde 80'i böyle başlar ama, bu yine de özel bir timi yönetip büyük bir gizlilikle nükleer bir silah merkezini ele geçirmiş teröristleri durdurmayı sağladığımız enfes bir oyun oynamamızı engellemez. Teröristlerin bize verdiği sadece 24 saat vardır, biz bu sırada, bir casus edasıyla üssü basmalı ve rehineleri kurtarmalıyız. 300'den fazla bölüm boyunca koşturacağımız oyunda sniper tüfeğinden rocket launcher'a kadar 30'dan fazla teknolojik silah var (biliyorum biraz klasik oldu ama, günümüz koşullarında vahşet bu kadar orta malı olmuşken farklı bir silah yaratmak mümkün olmuyor, biz de farklı oyunlarda her birini tekrardan kullanmak zorunda kalıyoruz).

Metal Gear Solid, Playstation sahiplerinin bildiği gibi uzun zamandır konsollarda boy gösteriyordu zaten. PC versiyonunda ise oyunu alıp aynen geçirmek yakışık almazdı. Doğal olarak çok daha gelişmiş olarak geliyor karşımıza. Mesela grafik konusunda epey bir ilerleme söz konusu. Karakter texture'ları ve ekran çözünürlüğü daha yüksek. Ayrıca PC versiyonunda bir FPS gibi ilk kişinin gözünden oynamak da mümkün. (Japonya'daki konsol sahipleri de aynı özellikle oyunu oynayabiliyorlardı.) Görev sayısı da daha fazla ki, ayrıca bu görevler arasında bul ve yok et gibi görevlerin yanında, savunma yapma ve cinayet çözme gibi ilginç görevleri de oynayabileceksiniz. Ama emin olun, oyundaki en büyük düşmanlarınızdan Ninja rolünü oynamak da epey eğlenceli olacak. Oyun boyunca gözlemlediğimiz bir sürü sinematik sahne ve ilginç bazı karakterler de oyuna tam bir adventure havası katmış, epey de güzel olmuş, çünkü artık günümüz de sadece önüne geleni haldır huldur doğra mantığıyla yapılmış oyunlar bir yere kadar etkileyici oluyor. Gerçek atmosferi yakalayabilmesi için biraz adventure ruhu katmalıydılar oyuna, bu konuya da dikkat etmişler. Ne diyelim, Eylül ayını, oyunu sizlerle paylaşmak için sabırsızlıkla bekliyoruz.





MIDTOWN MADNESS

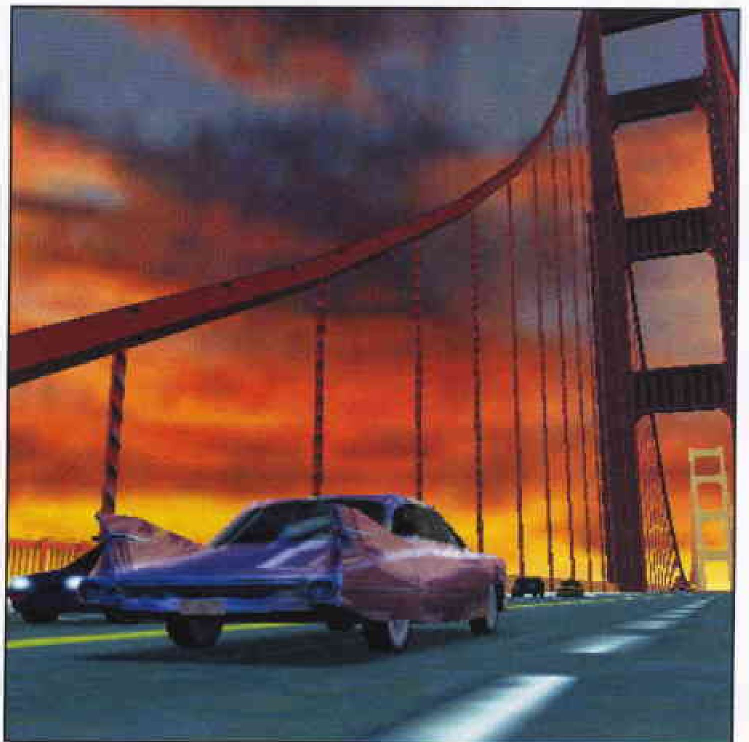
Herhalde hepiniz Midtown çılgınlığını duymuşsunuzdur. Hani uzun süre birbirimizi kovaladığımız, en psikopat sürüşlerimizi yaptığımız manyak zevkli bir oyun. İşte bu çılgınlık aynı hızla devam ediyor, üstelik yanında büyük değişikliklerle!

Oyunda iki tane yepisyeni baştan sona yaşayan, kalabalık cıvıl cıvıl şehir var: Londra ve San Francisco. Ve bu şehirlerin istediğiniz yerinde istediğiniz türden yarışabilirsiniz. Birdeki araçlara ilaveten 9 tane yeni araba sizi bekliyor. Aston-Martin Vantage DV-7 ve kırmızı bir itfaiye aracı bunların sadece ikisi.

Oyunda ayrıca San Fransisco'da bir dublör, ya da Imperial Cabbie Academy'de, Londra'da sürücü olabilir ve sürüş yeteneklerinizi geliştirebilirsiniz. Eğer yeterince başarılı olursanız yeni yarışlar ve yeni araçlar açmanız da mümkün. Genel olarak oyun fiziği birincisiyle aynı ama, iki teker veya "power slide" gibi yarış çeşitleri de vardır. Blitz, Check-Point, Circuit ve Multiplayer'daki Capture-the-Gold gibi yarış türleri varlığını koruyacaklar.

Ve son olarak oyunun en zevkli kısmı olan multiplayer olayına ağırlık vermişler ve network ile internet üzerinden maksimum iyi oynayabilmek için oyunu optimize etmişler.

Sonuç itibariyle MM2 Madness serisinin 6. oyunu olurken (Monster Truck Madness 1&2, Motocross Madness 1&2, Midtown Madness) sizi bu sonbahara kadar büyük bir şevkle bekletecek gibi.



SIGMA

Duyduğunuzda kusacağınızı sandığımız bir ifadeyle Sigma bir Real Time Strateji. Ancak elbette türü Real Time Strateji olan her oyunun kötü olması gerekmiyor. Sonuçta burada E3'de kulaktan kulağa "E3'ün oyunu" olarak adlandırılan bir yapımdan bahsediyoruz.





E3'de, yeni oyun yatırımları nedeniyle en fazla ilgi çeken standtlardan birine sahip olan Microsoft'un tüm oyunları hakkında yeterince bilgi bulmak, oyunlarını görmek oynamak mümkündü. Ama bir oyun vardı ki, onu sadece çok özel ve önceden belirlenmiş editörler dışında kimse göremedi. Özel bir odada ve müthiş güvenlik önlemleri altında tanıtılan oyunun adı, matematikte toplama sembolü olarak bilinen Sigma.

Duyduğunuzda kusacağınızı sandığımız bir ifadeyle Sigma bir Real Time Strateji. Ancak elbette türü Real Time Strateji olan her oyunun kötü olması gerekmiyor. Sonuçta burada E3'de kulaktan kulağa "E3'ün oyunu" olarak adlandırılan bir yapımdan bahsediyoruz.

Gerçi oyunun ne kadar iyi ne kadar kötü olduğunun tartışılacağı bir yazıdan ziyade, "Microsoft şöyle bir oyun üzerinde çalışıyor ey okuyucu, haberiniz ola!" şeklinde bir yazı bu okuduğunuz. Hem daha screenshotlarının bile alınmasına izin verilmeyen, hatta screenshotları bile olmayan, henüz çok başlangıçta bir çalışma Sigma.

Neyi topluyoruz?

Oyun 1930'lar döneminde, Lucy Willing isimli bir kayıp doktorun peşindeyken, bir kaza sonucunda çakılan uçağında gözlerini açtığında, ıssız bir adada aradığı doktor gibi kaybolan bir pilotun hikayesini konu alan oyunda sıkı durun, kendi yaratıklarınızı yaratarak, bir ölüm kalım savaşına gireceksiniz.

Biraz Dr. Moreau'nun Adası filmini anımsatan oyunda, 60 farklı tip ve özellikle de canlı olacak ve bunlar adanın etrafında 4 farklı iklim ortamında yaşıyor olacaklar. RTS'ler de görmeye alıştığımız Harvester tipi bir birimle toplayabildiğiniz canlıları değişik kombinasyonlarla, "yaratık yaratıcısı" makinenizin içine atıp dışarı ne çıktığına bakacaksınız. Karışık mı geldi? Hemen örnek verelim. Diyelim ki bir maymunla bir yılan yakaladınız ve ikisini birleştirmeye karar verdiniz. Artık maymun-yılan karışımı bir mayan veya yılmun gibi bir hayvanınız olacak ki, bu yaratık belki ağaçtan ağaca zıplayıp hoplayacak ama tek bir ısırışta rakibini öldürebilecek kadar da tehlikeli olabilecek. Oyunda 60 farklı yaratık olduğunu hatırlarsanız, kombinsayonların ne kadar fazla olduğunu anlarsınız.

İlginç Görünüyor?

Evet ilginç görünüyor değil mi? ama işiniz sadece bu kadar basit değil. Oyun haritasında 4 farklı iklimin var olduğunu söylemiştik. Nasıl ki, bir deveyi kutuba sürerseniz fazla yaşamazsa, bir kutub ayısını da çöle sürdüğünüzde aynı sonucu alırsınız. Dolayısı ile yaratacağınız hayvanları, hangi bölgelerde kullanmak istediğinizi hesaplayarak, önceden belirlenmiş bir plan çerçevesinde oynamak zorunda kalacaksınız oyunu. Bir Piranha ile bir yarasayı birleştirdiğinizde son derece yırtıcı ve refleksleri çok güçlü bir kuşunuz olacak ama gündüz vakti açık av haline gelecek ve etkisi azalacak. Ama geceleri avladığı hayvanlarla popülasyonu olumsuz etkileyeceğinden emin olabilirsiniz. Nasıl? Şimdi daha ilginç görünüyor değil mi?

Elbette gen biliminde bu kadar ilerlemişken işinizi de şansa bırakacak değilsiniz. Yani üç ölçü maymun ile bir ölçü zebranın karışımının nasıl bir yaratık çıkartıcağına aşağı yukarı etki edebiliyorsunuz. Hangi hayvanın hangi özelliğinin hangi oranda yeni yaratığa geçmesini istedğinizi belirliyebiliyorsunuz. Yani, Simcity'nin şehir bölge planlama bölümlerinde ders olarak okutulmaya başlanmasından sonra sanırız Sigma da Gen Mühendisliği bölümlerinde ders olarak okutulmaya başlanacak.



Mümkün olabilir mi?

Homeworld kadar orijinal ve başarılı bir oyuna imza atmış olan Relic söz konusu olunca, yukarıda bahsi geçen özelliklerde bir oyunun hem oynanabilir hem detaylı hem güzel görünümlü olabileceğine inanabiliyor insan. Sanırız, sinema ekranlarından sonra bilgisayar monitörlerinde bir Dr. Moreau efsanesi yaşayacağız gibi görünüyor.

İNCELEMEYE BAŞLIYORUZ...



Ortaçağ Japonya'sında, derebeylerinin imparator olma yarışı. Kanlı kılıçları ile Samurai'ler, suikastçı ninjalar. Hepsi emrinizde. Belki de yılın stratejisi.

BAŞLIYORUZ

Bu ay E3 fuarı nedeniyle tempomuz çok yoğundu. Oyun dünyasının en önemli show'u olan E3'e gittik ama derginin yayın planına göre çok geç bir tarihte gerçekleşen E3'deki izlenimlerimizi size aktarabilmek için ayın son günlerinde uykusuz geceler geçirdik. Önceki sayfalarda da okuduğunuz üzere, bütün gördüklerimizi bu aya yetiştirmek kısmet olmadı. Ama bu ay piyasaya çıkan oyunlara olabildiğince geniş yer ayırmaya çalıştık ve dergide incelemeye değer gördüğümüz oyunları ileriki sayfalarda inceledik. Hatırlatmak istiyoruz ki, seçim yaparken, güzel olmaları kadar, güzel görünüp de yanıltıcı olabilecek oyunlar olmalarını da dikkate alıyoruz. Böylece sizlerin mağazalarda seçim yaparken yanılmanızı önleyeceğimizi umuyoruz.

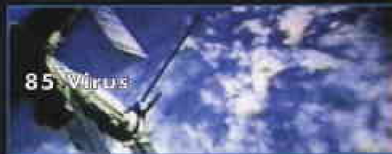




Karikatürize karakterleri ile çok komik ve eğlenceli bir adventure



Golf oyunlarına zor diyenleri utandırmak için hazırlanmış eğlencelik bir golf oyunu.



Ünlü filmin oyunu. Bilgisayarlara giren bir virüs bütün dünyayı tehdit ediyor.



E3'de sadece PC yoktu. PSX oyunları için de geniş bir inceleme hazırladık.

TOP 10

PC		Playstation	
Age of Empires 2	25	Fear Effect	27
Championship 2000	22	Gran Turismo 2	23
TZAR	16	Resident Evil 3	22
Euro 2000	9	Medal of Honor	18
NBA Live 2000	8	Medievil 2	15
Sims	6	Rally Cross 2	12
SWAT 3	5	Tarzan	10
Grand Theft Auto 2	3	Virus	7
Tiberian Sun	2	Final Fantasy 8	6
Quake 3	2	Driver	4

HIT

GUNSHIP!

Gerçek dünyadan gerçek silahlar...

Yapım: Hasbro | Dağıtım: Microprose | Tür: Helikopter Simülasyonu | Web: www.microprose.com

- Öhhe, öhhöööö... Bu ne duman yahu yanıyo muyuz? Alooooo, nooluyor içeride yavrum?

- Geldim baba buyur, ne vardı?

- Eeööö, bizim masaya bi cacık, bi çoban bi de ufak söylemiştik, nerede kaldı acaba? Dalga mı geçiyosun eşşek sıpası?! Ne lan bu duman, yangın mı çıkardınız içeride?

- Ha o mu? Yok be abi, biz bilinçaltı karakterleri olarak yirmidokuzuncu geleneksel bahar pikniğimizi yapıyoruz da, mangal yaktıydık bikaç tane...Duman da oradan geliyor haliyle... Heh...

- NEAAAA?! Salonun ortasında mangal mı yaktınız?! Ahahahahaa, şimdi delirecem!

- E naapalım abi, sen bizi pek bi yerlere götürmüyosun bu aralar, biz de zaten yolsuz kalmış durumdayız, bari pikniği evde yapalım dedik. Ne var ki bunda?

- Olm ben sizi dövmekten bıktım ama siz dayak yemekten bıkmadınız lan! Ne zaman akıllı uslu bi iş yaptığınızı görecem ben sizin ha?

- Nedir yaw, ne bu gürültü? Bi piknik yapamadık şurda!

- Ahaha, gel gel, taze kesilmiş meşe odunu var elimde, gel bi tadına bak! Adamlara bak, hem evi dumana boğdular, hem de posta koyuyolar. Sizi bana sayıyla mı verdiler lığaaaaannnn!

- Anam anam, dağılın beyler, adam fena geliyo!

- Ah sırtım, oy belim, yandım anam...

- Ühühühühü vurma beeee...

- Dağılın laaaaannnn! Başlarım baharınıza da yazınıza da!

Seneler önce PC üzerinde Gunship! diye bir helikopter simülasyonu vardı, belki de uzun zaman boyunca oynanabilecek en ciddi ve iyi oyunlardan biri olarak kaldı. Şimdi Microprose'daki amcalar kalkıp bu oyunu yeniden yapmışlar, ya da en azından onlar öyle olduğunu iddia ediyorlar. Ama bana sorarsanız isim ve tür dışında pek öyle muhteşem bir ayrı- bir oyun çıkaramadılar ve buna ihtiyaçları var gibime geliyor. Ama tabii tüm bunlar bu oyunun kötü olduğu anlamına gelmiyor, aslına bakılırsa hiç fena olmamış bile denebilir.

Helikopterle düşmenin dayanılmaz ağırlığı...

İlk Gunship zamanının en iyi grafiklerine ve yapay zekasına sahipti denebilir, ama aslına bakar- oyunu yapmak başka bir şeydir, helikopter oyunu yapmak bambaşka. Öncelikle jetler genellikle yüksekten ve hızlı uçarlar, hem hava hem de yer hedeflerine karşı yapılan operasyonlarda hedefi hızlı vurup yakalanmadan kaçabilmek gibi bir yetenekleri vardır. Gariban helikopter pilotları ise savaş alanında tamamen farklı bir oyun oynarlar, onların yüksekten ve sesten hızlı uçabil-



calıkları yok. Yani herhangi bir AH-64 simülasyonuna "Gunship!" adını koysanız farkı kim anlayabilir ki? Sonuçta helikopter oyunlarının hepsi birbirine benzer, o açıdan Microprose bu adı tekrar kullanmakla o eski oyunla yakaladığı başarıya tekrar ulaşmayı amaçlıyor gibime geliyor, yani tam bir pazarlama hilesi. Eh, aslına bakarsanız son zamanlarda pek hit sayılabilecek sanız zaten o zamanlar pek öyle fazla ciddi helikopter simülasyonu bulunmazdı, yani neye göre kıyaslayacaksınız? Şimdiyse durum biraz farklı tabii, biraz aranırsanız oyun pazarında bir sürü helikopter oyunu bulabilirsiniz, çoğu da fena sayılmaz. Peki nedir helikopter simlerini diğer türlerden ayıran? Yani ha F-16, ha AH-64 sonuçta ikisi de uçuyor değil mi? Maalesef değil, bir jet mek gibi şansları yoktur. Bu adamların en büyük kozları yere çok yakın uçabilmeleri, ağaçların arasına ve diğer yer şekillerinin ardına gizlenebilmeleridir. Helikopterlerin genellikle yer hedeflerine ve özellikle de zırhlı birliklere karşı kullanılması bunu bir yerde mecburi kılar. Tam donanımlı bir zırhlı birliğe doğru ovanın üzerinden sallana sallana giden bir helikopter görürseniz bilin ki





pilotu artık hayattan sıkılmıştır. Çünkü ne kadar kalın zırhlarla donanmış olursa olsun, hiçbir helikopterin ağır makineli ve uçaksavar ateşinden sağlam kurtulabılmesi pek mümkün değildir. Hatta bazen iyi nişanlanmış bir tüfek kurşunu bile pilotun ve aracının sonu olabilir, o yüzden savaş alanında saldırı helikopteri kullanmanın temel kuralı görülmemek ve duyulmamaktır.



Helikopteri öpüp koklamanın dayanılmaz zevki...

Peki bu bahsettiklerimizin oyunlarla ne alakası var? Çok alakası var, devamlı alçaktan uçulan nispeten düşük tempolu bir sim yapıyorsanız, jet oyunları için geliştirilmiş bir grafik motoru kullanamazsınız, çünkü o tür oyun motorları dünyayı yukarıdan ve süratle geçip giderken gösterecek şekilde tasarlanırlar. Helikopter oyunlarının grafikleri ise detaylı olmalıdır, ağaçlar, binalar, araçlar, yer şekilleri son derece gerçekçi olmalıdır, aksi taktirde oyunun bir anlamı olmaz. Nitekim Gunship tam bu işe uygun bir grafik motoru kullanıyor, özellikle yer şekillerine ve diğer unsurlara büyük önem verilmiş. Sonuçta ortaya çıkan oyun oldukça gerçekçi, ama tabii bunun bir bedeli var. Öncelikle haritalar sınırsız değil, çünkü her harita için büyük miktar veri işlenmesi gerekiyor. Ayrıca oyun düzgün çalışabilmek için biraz güçlü bir sistem istiyor. Ama zaten hangi uçuş oyunu istemiyor ki? Grafik detay olarak Gunship fena sayılmaz, haritalarda akıllı bir pilotun kullanabileceği ormanlar, tepeler ve hatta şehirler mevcut, hatta bazı görevlerde doğrudan şehre süzülüp binaların arasında uçmanız gerekebiliyor. Atış ve patlama efektleri de fena değil, isterseniz bunları görsel açıdan daha da abartılı hale getirebiliyorsunuz.



Helikopteri... Eeööö... Neyse boşverin...

Konu alışılmışın dışında sayılmaz, Rusya'da aşırı milliyetçi bir parti iktidara gelince politik ortam iyice geriliyor. Sonunda da kafası bozulan Rusya "Niye bizim ekonomimiz çuvallarken siz karşımıza geçip gofret yiyonuz layn!" diye langadank Avrupa'ya göbekten dalıveriyor, tabii kaçınılmaz olarak ufaktan bir Üçüncü Dünya Savaşı başlıyor. Nato ve Amerika, Rusların Avrupa üzerindeki ilerlemesini durdurabilmek için ellerinde ne varsa cepheye sürüyor, siz de bir helikopter pilotu olarak bu neşeli ortama katılıyorsunuz. Oyunda sadece AH-64'e değil, onun İtalyan yapımı bir kopyası olan Agusta A-128'e de yer verilmiş, özellikle Alman birlikleriyle uçarken bunu sıkça kullanıyorsunuz. Ayrıca yine Rusların benzer bir tasarımı olan Ka-28'i de, özellikle multiplayer oyunlarda kullanma fırsatı bulabilirsiniz. Savaş senaryolarını oynarken her görevden önce kanat adamlarınızı, personeli ve silah donanımını ayarlamanız gerekli. Araç ve pilot sayısı kısıtlı, bu yüzden adam kaybetmemeniz gerekiyor, üstelik pilot ve silah teknisyenleri zamanla tecrübe kazanıp daha iyi bir hale geliyorlar.

Ah bi tane olsa şimdi...

Uçarken sizin esas işiniz helikopteri kullanmak, hedefleri bulup kilitlenme işini ise silah teknisyeniniz yapıyor. Genel olarak yapay zeka fena değil, özellikle düşman dikkatsizliği pek affetmiyor. Ancak uçuş dinamiklerini ve diğer gerçekçilik detaylarını kendinize uygun biçimde ayarlayabilirsiniz. Bu sayede oyun en amatör oyuncuları bile yormayacak



bir biçimde oynanabiliyor. Eğer usta bir PC pilotuysanız o zaman tüm detayları açın ve tadını çıkarın derim, çünkü oyun gerçekten zor olabiliyor. Mesela göreve çıkarken aldığınız brifing her şeyi tam olarak belirtmiyor, sonuçta aşağıda bir savaş var ve şartlar değişebilir. Zırhlı birlikler ilerliyor, tanklar ormanlık araziyi kullanarak kamufle olmaya çalışıyor. Çoğunlukla vurmanız gereken bir hedefi öncelikle arayıp bulmanız gerekebiliyor, bu da oldukça heyecanlı olabiliyor. Genel olarak Gunship fena bir oyun değil, oynanması nispeten zevkli ve kolay, insanı kısa sürede bezdirmiyor. Piyasada başka alternatifler de var şüphesiz, ama çoğu askeri terminolojiye fazla daldığından herkese hitap etmeyebilir, Gunship ise herkesin rahatça oynayabileceği bir yapım.

Mad Dog

Alternatif

Enemy Engaged

Sayı/Puan Haziran 2000 80/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Fena değil. İlerleyen tankların kaldırdığı toz bulutları bile unutulmamış. Belki savaş alanı biraz daha canlı olabilirdi.

Ses ve Müzik

Ses efektleri pervane gürültüsü ağırlıklı, arka plandaki telsiz haberleşmesi oyuna canlılık katıyor denebilir. Müzik ise yeterli.

Oynanabilirlik

Yapay zeka fena sayılmaz, ayrıca tüm oyun özelliklerini istediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz.

Atmosfer

Bir savaş alanındaki karmaşa ve belirsizlik oyuna yaklaşık olarak yansıtılabilmiş. Ama senaryo çok klasik.

LEVEL Notu %80

Orjinal Gunship!, türünün ilk ve önemli örneklerindendi, o yüzden oyun tarihinde özel bir yere sahiptir. Sadece iyi bir helikopter simi, ne daha az ne de daha fazlası...

Minimum: P-266, 32 MB RAM, 4X CD-ROM, 150 MB HDD alanı, 2 MB ekran kartı.

Önerilen: P-300, 64 MB RAM, 4X CD-ROM, 150 MB HDD alanı, 3D grafik hızlandırıcı, joystick.

Grafik: Direct3D

Multiplay: Var

Extra: Force Feedback



SHADOW WATCH

Ihmgpıfh2nkgıhklms

Yapım: Red Storm Tür: Tactic-Strateji Web: www.shadowwatch.com



Uzun zamandır böylesine baba bir oyun oynamamıştım açıkçası. Yılların klasiği Jagged Allience ve Ufo'nun Red Storm Entertainment kazanında inanılmaz bir atmosferle kaynatılmış hali de diyebiliriz şu an açıklamasını okuduğunuz oyun için. Bir çok bakımdan sürükleyici, ateşli, heyecanlı ve çok seksi bir oyun. Ve de en önemlisi tatmin edici bir oyun. Konu bir süre sonra sizi iyice sarmalıyor ve sizin seçtiğiniz kararlar doğrultusunda değişerek devam ediyor. Ama oyunun en önemli özelliklerinden bir tanesi kendine özgü stili. Diğer bir deyişle tüm demolar, grafikler, ekranlar hepsi sanki kaliteli bir çizgi romandan alınmış gibi, kimi yerlerde kendinizi o güzelim çizgi romanlardan birini okuyormuş gibi hissediyorsunuz. Bu aslında kimilerine yapay ve donuk gelebilir belki ama, inanın başka türlü yapılsa oyunun bu büyüsü olmazdı. Kesinlikle başarılı bir seçim, bunu da oynadıkça göreceksiniz. Yorumları sonraya bırakıp, hızla oyunun açıklamasına bir göz atalım isterseniz, anlatacak çok şey var çünkü.

Tüfeeek homza!

Oyunumuz bir grup ultra özel yetiştirilmiş ekip etrafına odaklanıyor. Ekip, her türlü silah, dövüş sanatı ve teknoloji alanında yetkiliyken bununla kalmıyor, uzay bilimi konusunda da çok tecrübeli. Ekip tamamen uluslararası olup tüm dünyayı temsil etmektedir. Görevleri ise tüm dünya ülkelerinin katıldığı uzun zamandır yapılan uluslararası bir uzay istasyonuna çeşitli suikastlar yapıp durdurmaya çalışan bir yeraltı örgütünü bulup ortaya çıkartmaktır. Tabii sonrasında da gerekli dersi vermek.

Oyuna başladığınızda iki tane seçeneğiniz var, ya oyunu yukarıda yazdığım konu çerçevesinde üç ayrı ülkede bilumum mekanda belli bir sırayla oynayacaksınız; ya da kendi belirlediğiniz koşullarda istediğiniz görevi oynayacaksınız. Single Mission-Campaign olayı yani. Campaign yapmaya başladığınızda sizi bilgisayar rastgele bir ülkeden başlatacak. Önce oranın haritası üzerinde, belirlenmiş kişilerle konuşacaksınız. Onlarla diyaloglarınız ise oyunun anahtar noktası olacak. Konuştuklarınız, bir sonraki savaşınızın nerede ve kimlere karşı yapacağı belirliyor. Ne dediğinizi bilin yani! Öyle ki, sizden bir bürodan bir şey çalmanız istenecek. O nesneyi aldığınızda görev bitecek ve bir sonraki bölüme geçmeden önce çaldığınız yere gidip o nesneyi geri verip size bu görevi verenleri ispiyonlama seçeneği verilecek. Kısacası, verdiğiniz kararlar sadece basit grafik değişikliklerini değil, direk konuyu da etkileyecek (ama çok fazla da değil, çünkü oyun içerisinde bazı yerleri zorunlu oynayacaksınız). Kısa bir diyalog ekranından sonra karşınıza, takımınızı ayarlayacağınız ekran gelecek. Şimdi bu önemli ekranı anlatalım, oyunun can damarı çünkü:

Ekranın sol yukarısında "map" ve "faction" vardır. Single player'da bunları değiştirebilirken, campaign'de tabii ki sizin için hazır olacaklar. Map haritayı faction ise düşman tipinizi belirler. Onun altında guard level düşman sayısını, alert level ise alarmın ne kadar hassas olduğunu belirler (alert level yüksekse, önemli noktalarda ve kapıların hemen yanında daha çok düşman oluyor). Onun da altında ise oyundaki 8 tip görevden hangisini yaptığınız gösterilmiştir (minik bir hatırlatma: oyunu bitirmek için her görev tipini oynamanız gerekmiyor). Bunlar kısaca:

Assault: Girin ve ekrandaki herkesi dağıtın, takımdaki herkesi alabilirsiniz.

Defend: Haritaya rastgele yerleştirilen en fazla 5 adamınız, herhangi bir yerden gelebilecek düşman saldırısını durdurmak zorunda.

Kidnap: Belirleyeceğiniz 4 kişi haritadaki belirli bir kişiyi bulup çıkışa götürmek zorunda.

Raid: Haritadaki belli bir objeyi ne pahasına olursa olsun almak zorundasınız. Üstelik en fazla üç kişiyle.

Raze: Ekrandaki bazı yerlere patlayıcı yerleştirmek zorundasınız. Ancak bu görevi yapabilmek için Rafael'in "place charges" skill'ine sahip olması gerekıyor! Rafael yanına ise en fazla 3 adam daha alabilir.

Rescue: Kaçırılmış bir insanı kurtarma operasyonu. En fazla 4 kişi. Kidnap'ten hiç farkı yok, sadece birinde kaçırıyor, diğerinde kurtarıyorsunuz.

Surveillance: Bazı yerlere dinleme aleti yerleştirmek zorundasınız. Bu görev için de Gennady'nin "plant bugs" özelliğine sahip olması lazım ve yanına sadece 1 kişi daha alabilir. Üstelik alarmlar de suskun kalmalı.

Theft: Bunda da haritadan bir objeyi alıyorsunuz. Yalnız bu seferki hırsızlık olduğundan, alarmları çalıştırmamalısınız.

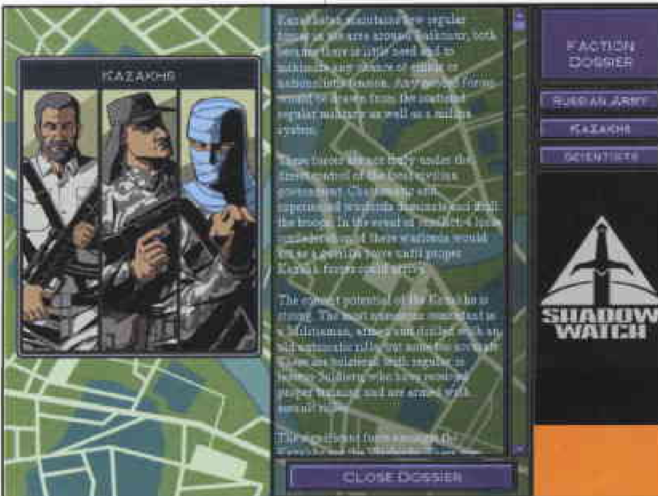
Campaign oyunlarda bunların hepsi sizin için seçilmiş olacak zaten; single player oyunlarında ise şu ana kadar anlattıklarımın hepsini siz belirliyorsunuz. Gelelim, bir savaşı en çok etkileyecek ve oyunun en zevkli yanı olan karakter seçimine. Oyunda toplam 6 karakter var ve ne yazık ki oyun boyunca hiç bir şekilde bu karakterleri değiştirme veya yenilerini satın alma gibi bir şansınız yok. Ama onun yerine monotonluğun engellenmesi için karakter geliştirme imkanı eklenmiş, güzel de olmuş. Böylece zırt pırt yeni adam almak yerine oturaklı 6 adamınız oluyor ve hepsini özenle işliyorsunuz. Hepsinin geçmişine ve gelişimine tanıklık ettiğinizden, hatta hayatları hakkındaki







kararları direkt siz verdiğinizden, bir süre sonra aranızda duygusal bir bağ bile kuruluyor. Oyunda her karakter zamanla experience ve dolayısıyla da ikincil özellikler kazanıyor. Bunların her biri oyun içerisinde inanılmaz önemli özellikler. Öncelikle her karakterin power ve acuracy diye iki tane birincil özelliği var. Power düşmana ne kadar zarar verilebileceğini ve accuracy de vurma ihtimalinizi belirliyor. Eğer ikincil özelliklerle arttırmadıysanız, accuracy her isabetsiz iki atış başına bir artıyor. Bunların dışında her karakterin oyun içerisinde o anki



ruh durumunu belirleyen moral puanı ve hareket hakkını gösteren action point'i var. Oyunda yaptığınız her hareket action point'inizi düşürür (sağa ve sola iki kere dönmek dışında, üçüncü kere dönerseniz puanınız düşer ama).

Moral puanı ise epey ilginç bir özellik. Karakterinizin o anki ruh durumunun ne kadar sağlıklı olduğunu gösteriyor. Karakteriniz eğer yara alırsa, veya bir arkadaşının yaralandığını görürse, ve bu da bir iki el üst üste tekrarlanırsa karakterinizin action puanı hızla yükselmeye başlayacaktır. Ne güzel, böylece daha çok hareket edebilir diyebilirsiniz tabii, ama şu gerçeği bilmiyorsunuz: Eğer AP moral puanına denk olursa, karakteriniz o el oynamıyor. Eğer moral puanını geçerse, işte o zaman adamınız delleniyor! Kontrol sizden çıkıyor ve bilgisayar kontrolüne geçiyor. Adamına göre ya korkuyor ve saklanılacak en güzel yere gitmeye çalışıyor ya da panik yapıp düşmanların tam ortasına dalıp herkesi gebertmeye çalışıyor. Aslında bu kimi zaman epey yararlı, yani otomatikman ekrandaki herkesi silip süpürmeye yönelik bir ölüm makineniz oluyor ama, kimi zaman da çok riskli, çünkü hiç savunmayı düşünmüyor, kendini korü korüne düşman alanının ortasına atıyor. (neyse ki kendi adamlarına saldırmıyor). Bir sürü adam öldürürken kendini riske atması o kadar da önemli olmayabilirdi belki, eğer tek bir adamınız öldüğünde göreviniz başarısız sayılmasaydı! Sonuçta action point bir tek düşmanın hiç gözükmediği ellerde düşer ve ancak sakin bir ortamda geçirilen bir kaç elin sonunda kontrolü tekrar alabilirsiniz. Bu sırada adamlarınız yaralanmış olacaktır. Unutmayın ki, her hangi bir göreve herkes zırh giyerek başlayacaktır. Eğer adamınız bir kere vurulursa (çok hafif bir atış olmamak kaydıyla tabii), yere düşecektir ve zırhı yok olacaktır. Bir sonraki vuruşta adamınızın portresi sarıya döner ve "bruised" olur. Bu konumda kalmasının pek bir sakıncası yoktur. Ama eğer bir kere daha darbe alırsa, kırmızıya döner ve çok yüksek ihtimalle berserk olur, yani panik yapar. Bu konumda "wounded"dır ve zamanla eski haline geri dönebilir (eğer Bear'e "advanced armor" skilini verirseniz resmi mavi, "heavy armor" skill'ini verirseniz, yeşile dönecektir. "Armorer" skill'inde ise yanındaki tüm arkadaşları oyuna advanced armor'la başlayacaktır).

General shadow watch'da takılmış, koş yardım et!

Son olarak bu oyun biraz strateji seven her türlü savaş oyunu manyağı için biçilmiş kaftan. İlk başta hız, action ve akıcı bir yapısı olmadığı için atmosferik olmadığını düşünmüştüm, sürüklemez demiştim. Ama bir iki oynadıktan sonra bitirmek için deliler gibi uğraştığımı fark ettim. Gerçekten kendine has yapısı ve etkileyiciliği ile kesinlikle oynanması gereken bir oyun. Yukarıda anlattığım onca şey kesinlikle oyunun karışık bir yapısı olduğu anlamına gelmiyor, bilakis benzerlerine kıyasla oldukça basit bir sistemi var. Oyunu çok hızlı öğreneceksiniz ve inanılmaz bir hızla oyunun içine girdiğinizi fark edeceksiniz.

Son olarak, özellikle oyunun müziklerinden bahsetmek istiyorum. Ama uzun uzun anlatmamın anlamı yok sanırım, şu kadarını söylesem yeterli: 12 senelik bilgisayar oyunu geçmişimde daha gaza getirici bir müzik görmedim, duymadım, hissetmedim.

Kendinize iyi bakın Level halkı, bunu hakediyorsunuz.

Gökhan & Batu

Alternatif

War Hammer 40k-RoW

Sayı/Puan — Ekim 99 70/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Grafikler ne iki boyutlu sanat eseri ne de üç boyutlu gerçekçilik harikası. Tamamen çizgi roman gibi; bu da biraz şirin, biraz büyülü.

Ses ve Müzik

Oyunu oynarken bence sesini sonuna kadar açın. Müzikler konusunda tam puan. Adamların konuşmaları güzel düşünülmüş.

Oynanabilirlik

Tabii ki bir action'a göre daha karmaşık bir yapısı var, ama bir iki oynayınca alışıyorsunuz.

Atmosfer

Şirin grafikleri ve konusu, hızlı bir şekilde oyuna girmenizi sağlarken, müzikleri atmosferi otuz sekiz katına çıkartıyor.

LEVEL Notu %82

Taktik-strateji seven herkesin kesinlikle alması gereken bir oyun. Almayacaksanız bile bir yerlerde müziğini dinleyin bari de Red Storm Entertainment'a ayıp olmasın.

Minimum: Pentium 133, 32 MB bellek, 200 MB sabit disk, 8 hızlı CDRom

Önerilen: Pentium II-266, 64 MB bellek, 200 MB sabit disk, 8 hızlı CDRom

Multiplayer: Yok

Grafik Desteği: 2 MB ekran kartı

STAR TREK - ARMADA

Starcraft kokusu alıyorum...

Yapım: Activision **Dağıtım: Activision** **Tür: RTS** **Web: www.startrekarmada.com**

Strateji oyunlarını sevip de hâlâ StarCraft oynamamış biri var mı aranızda? Sanmam ki olsun. Ve fakat adamlar ne oyun yapmış, aradan bu kadar zaman geçti ama bu meret oyun dünya çapında oynanmaya ve satmaya devam ediyor. Blizzard'ın çıkardığı oyunlar nedense bayağı iyi oluyor, aslında tabii bu her yazılım firmasının hayali, bir oyun yap ve üzerinden seneler geçse bile tıkır tıkır satıp para kazandırmaya devam etsin. Bir yerde piyangodan büyük ikramiyeyi kazanmak gibi bir şey, ama tabii iş oturup öyle sağlam bir oyun yazabilmekte, bu da hiç kolay değil. Haliyle çoğu yazılım firması iyi satan oyunları taklit etmeye çalışır, mesela Diablo'nun 3 seneden fazla bir süredir para kazandırdığını görenler hemen pek çok açıdan onu taklit eden oyunlar yapmaya başladılar. Tabii çoğunlukla programcılar birebir kopyalar yapmaktan kaçınırlar, en azından kendi oyunlarına yenilikler filan katmaya çalışırlar. Ancak bazen işler enteresan bir hâl alabiliyor, mesela Star Trek: Armada programcıları neredeyse StarCraft'ı birebir kopyalamışlar. Kopyalamak derken sadece oynanış tarzından filan bahsetmiyorum, menülerin şeklinden tutun da senaryolara kadar neredeyse herşey buram buram StarCraft kokuyor. Öyle ki açılış demosu bitip ana menü ekrana geldiğinde kafamda doğrudan "STARCRAFT!!!" diye bir düşünce yankılandı, ama tabii ki bu durum oyunun beş para etmez bir taklit olduğu anlamına gelmiyor. Armada kendine has detaylara ve güzelliklere sahip, üstelik biraz oynayınca insanın hoşuna da gidebiliyor.

Kaptanın seyir defteri...

Armada farklı ırkları ve aralarındaki savaşları konu alan tipik bir strateji oyunu, ancak tabii ki buradaki oyun evreni Star Trek filmlerinde gördüğümüz unsurlardan oluşuyor. Ancak maalesef Kaptan Kirk sevenlere üzücü bir haberim var, çünkü oyun onun zamanından yaklaşık seksen yıl kadar sonrasında geçiyor, yani Next Generation döneminde; haliyle oyunda ne Kirk, ne de McCoy var. Ancak eski dostumuz Vulcanlı Spock bir görevde karşımıza Federation büyükelçisi olarak çıkıyor, yani en azından varlığından söz ediliyor. Eh, ne de olsa Elfler, ah pardon, yani Vulcanlılar bir hayli uzun yaşayan tipler. Neyse, tabii haliyle oyunda yer alan ırklar da tanıdık tipler, Federation, Klingon, Romulan ve Borg olarak dört farklı "Campaign" mevcut. Bu senaryolar konunun gidişi açısından birbirlerine bağlı olduklarından sırasıyla oynamakta fayda var. Borg senaryosu bittiğinde birleşen ırkların Borg istilasına karşı koyduğu beşinci bir "Campaign" serbest kalıyor ve bunu oynuyorsunuz. Ancak bu dört ırk dışında zaman zaman Ferenghi, Cardassian ve Dominion gibi ırkların kuvvetleri de olaylara karışıyorlar. Hatta bir Borg görevinde işinize taş koyan tuhaf amipsi bir yaratık türüyle kapışmak zorunda bile kalıyorsunuz.

Kaptanın sinir defteri...

Şimdi bu oyunu StarCraft'a benzettiğim için etrafta koşuşturan askerler ve tanklar gelmesin hemen aklınıza, çünkü oyun mekan olarak tamamen uzayda geçiyor, haliyle size de uzay istasyonları kurmak ve gemiler üretmek düşüyor. Peki mekan uzay olunca haritalar neye benziyor? Bomboş ve siyah bir zeminden mi mevcutlar? Aslında hayır, değiller. Çünkü Armada üç boyutlu sayılabilecek bir oyun yapısına sahip olarak tasarlanmış. Öncelikle oyundaki tüm gemi ve bina modelleri aslında oldukça detaylı ve üç boyutlu olarak hazırlanmış. Ayrıca etraftaki asteroit kuşakları ve hatta arka planı süsleyen bazı gezegenler bile üç boyutlular. Tabii ki oyun alanı da üç boyutlu, yani en azından üçüncü boyut sınırlı bile olsa kullanılmış. Şöyle ki oyun alanına alışılmış bir biçimde tepeden bakıyorsunuz ve kamera açısı sabit. Ancak görüntüyü yakınlaştırdığınızda nesneler büyümeğe ve kamera açısı ufka daha da yaklaşmaya başlıyor. Tabii yoğun bir çatışmaya çok yakından kumanda edebilmek pek mümkün sayılmaz, o yüzden bu özellik sadece estetik açıdan işe yarıyor. Fakat oyun alanında kısıtlı bile olsa bir miktar derinlik mevcut, bunu da gemiler birbirlerinin üzerinden uçabilmek için kullanıyorlar. Yani yollarında çok büyük bir istasyon ya da geçilmemesi istenen bir asteroit kuşağı yoksa gemiler birbirlerine takılmak yerine rahatça ilerlemeye devam ediyorlar. Ancak bazen yapay zekanın eksikliği yüzünden bu iş olması gerektiği şekilde olamayabiliyor.



Kaptanın alacak-verecek defteri...

Oyun alanı ikibuçuk boyutlu uzay olduğunda içini dolduracak bir şeylere de ihtiyaç var tabii. Genellikle sabit ve hareketli asteroit kuşaklarına bolca yer verilmiş; başıboş sürüklenen bir gemi bunlara çarparsa patlıyor. Bunun dışında geçilmesi imkansız karadelikler, gemi sistemlerini bozan nebulalar, doğrudan gemi personelini öldüren iyon fırtınaları ve haritada başka noktalara ulaşmanızı sağlayan boyut kapılarına bolca rastlayacaksınız. Her ırk için altı farklı sınıfta gemi üretme ve bunları çeşitli özel tek-





nolojilerle donatma imkanı mevcut, ayrıca bir de her ırkın özel bir süper-silah projesi mevcut. Bina ve gemi üretmek için üç kaynağı kullanmanız gerekiyor. Bunlardan efsanevi mineral olan "dilithium" etraftaki aylardan çıkarılıp rafinerilerinizde işleniyor. Yapı ve gemileri çalıştırmak için ihtiyacınız olan "personel" ise kendiliğinden çoğalıyor, tabii ki kaynağınızı tamamen tüketmediyseniz. Yönetim için gereken "subaylar" ise yıldız üslerinde barınıyorlar, daha fazla subay için "subay yatakhanesini" genişletmeniz ya da ek yıldız üsleri yapmanız gerekiyor. Burada özellikle personel çok önemli, çünkü en basit gemi bile yeterli personel olmazsa doğru düzgün görev yapamıyor, personeli tamamen yok olan gemiler ise başıboş uzayda sürüklenip gidiyorlar. Tabii eğer karşı taraf personel ışınlayıp ele geçirmezse ya da Ferenghi amcalar çalmazsa. Bu açgözlü hırsızları özellikle multiplayer oyunlara dahil ettiğinizde çok ilginç ve sinir bozucu bir şekilde çatışmanın en göbeğine kadar girip başıboş gemileri yürüttüklerini görebilirsiniz.



Kaptanın hatıra defteri...

Kalkanları sağlam ve personeli tam bir gemi gerektiği gibi çalışacaktır, ancak çatışma alanında kalanlar size oyunun ne denli detaylı olduğunu göstermeye yetiyor. Mesela kalkanları inen bir gemi çok kolay biçimde yok edilebilir, her ne kadar personel devamlı onarmaya çalışsa da gemi sistemleri yoğun ateş altında hızla bozulurlar. Mesela motorları bozulan bir gemi çekimsiz ortamda olanca hızıyla sürüklenmeye başlar, yaşam destek sistemlerini kaybeden bir geminin personeli ise zamana karşı yarışmaktadır çünkü her saniye sayıları azalacaktır. Personel sayısı çok azalan bir gemi kendini onarım noktasına bile zor götürebilir. Uzayda yoğun bir kütle çekiminin olmayışı oyuna etkileriyle yansıtılmış, gemiler ateş açabilmek için manevra yapıyorlar, hızlarını ayarlıyorlar ve kontrolsüz kaldıklarında da sürükleniyorlar, bazen onları ele geçirebileceğiniz bir noktaya, bazen de iyon fırtınasının tam göbeğine. Tabii bu durum farklı taktikler geliştirmeyi gerektiriyor. Ayrıca her ırkın personeli tamir işinde ve yakın dövüşte farklı kapasitelere sahip olduklarından hep aynı taktik pek sökmüyor. Mesela Borg savaşçıları Romulan gemilerindeki personeli çekirdek gibi çitletirken öte yanda Klingon komandoları devasa Borg küplerini rahatlıkla ele geçirebiliyorlar. Tabii Borgların oyundaki en ciddi ırklardan biri olduğunu tahmin edersiniz, hem teknolojik açıdan oldukça ileri sayılırlar hem de diğer ırkları rahatça "asimile" edebilmek gibi bir avantajları var. Yani işini bilen bir Borg ile multiplayer karşılaşma yapmak tam bir kabus olabilir.

Kaptanın kareli ve üç ortalı metot defteri...

Armada genel olarak oldukça iyi grafiklere ve efektlere sahip bir oyun, ancak tabii savaş alanına en uzaktan bakarken grafik detay bir hayli kayboluyor. Sesler ve müzikler ise vasat sayılır, alışılmış photon torpidoları ve phaser atışları devamlı tekrar eden marş benzeri müziklerle oyuna eşlik ediyor. Oyundaki taraflar genelde dengeli sayılırlar, ancak çoğu özel teknolojiye bir karşılığın bulunmaması bazen can sıkıcı olabiliyor. Borglar ise biraz fazla güçlü ancak, onların da genellikle üniteleri biraz pahalı, özellikle Cube sınıfı gemiler diğer ırkların en üst modellerinden yüzde elli daha fazla kaynak istiyor, ama tabii ki daha güçlüler. Oyunun en büyük saçmalığı bence diğer ırkların inşaat gemilerini ele geçirebildiğinizde, teknolojilerini aynen kullanabilmeniz. Belki diğer üç ırk açısından bu o kadar saçma durmayabilir, ama bir Federation gemisinin Borg gemisinden personel asimile edebilmesi bence oldukça "mantıksız". En azından Borg teknolojileri çalınamaz olmalıydı diye düşünüyorum. Oyunu çalıştırabilmek için oldukça güçlü bir sisteme ve özellikle de hızlı bir ekran kartına ihtiyacınız olacak. Ancak dikkat edin, eğer Voodoo dışında bir grafik kartı kullanıyorsanız o zaman oyun sık sık çökebilir, bu durumun tek çaresi yapımcı firmanın çıkardığı yamayı indirip kurmak. Bu problem özellikle TNT ve S3 grafik kartlarını etkiliyor. Sonuç olarak, kötü bir oyun değil, hele de yıldız gemisi saplantınız varsa, ama çok çok daha iyi olabilirdi.





M. Berker Güngör

Alternatif	
Starcraft	
Sayı/Puan	Mayıs 98 100/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Her geminin üzerindeki minik ışıklara kadar detaylar görülebiliyor, ama bu bakış açısının size savaşlarda pek faydası yok.

Ses ve Müzik
Ses efektleri az sayıda ve yavan kalıyor ama, zaten oyunda çok fazla birim de yok. Müzikler ise vasatın altında kalıyor.

Oynanabilirlik
Film karakterlerinin gemileriyle birlikte oyuna konması iyi olmuş, ama onları da genelde savaş dışında tutuyorsunuz zaten.

Atmosfer
Dört farklı ırkın çekişmeleri daha iyi bir senaryoya oturtulabilirdi. Bazı görevler ve ara sahneler çok saçma olmuş.

LEVEL Notu %70

Star Trek oyunları gün geçtikçe biraz daha oynanabilir yapımlar olmaya başlıyor gibi ama, daha birer klasik olmaktan çok uzaktalar.

Minimum: P-266, 64 RAM, 4x CD-ROM sürücü, 4 MB grafik kartı

Önerilen: P-400, 128 RAM, 8x CD-ROM sürücü, 16 MB grafik kartı

Grafik desteği: Glide, Direct3D

Multiplay: Var



STARLANCER

Uzun bir yolculuk, hem de çok çok uzun bir yolculuk... Wing Commander'ı duymuş muydunuz?

Yapım: Digital Anvil **Dağıtım:** Microsoft **Tür:** Uzay simülasyonu **Web:** www.microsoft.com/games/starlancer

Erin ve Chris Roberts... bu iki ismi biliyorsanız o zaman "uzun bir yolculuk" sözüyle neyi kastettiğimi hemen anlamışsınızdır. Yıllar önce bilgisayar dünyasından kopmuş, kendimi tamamen motosikletlere vermiştim, arada bir şu jetonlu makinelerde arkadaşlarla birkaç el dövüşür, sonra da yaptığımız antikalıklara gülerek işimize gücümüze bakardık. O zamanlar bilgisayar upgrade etmek ya da yazılımlar için bir sürü yama indirmek gibi sorunlarımız yoktu. En büyük sıkıntımız dövüş oyunu oynarken havaya girip yerinden olduğu gibi kopardığımız ahşap kontrol panelini dükkan sahibine fark ettirmeden sıvışmak, ya da sanal hedeflere ateş ederken attığımız savaş naraları karşısında şoka giren diğer insanların suratlarına bakarken gülmekten altımıza etmemek için çabalamak olurdu genellikle. Düşünüyorum da, masrafsız ve neşeli günlerdi onlar yahu...Neyse, sonra bir gün bizim kuzenlerden biri bir PC aldı, eh tabii ben de her meraklı turşucunun yapacağını yaptım ve neler yaptığını görmek için evine damladım. İlk gösterdiği oyunlardan biri Wing Commander diye bir uzay simülasyonuydu. Konusu, ara sahneleri, hatta uzay gemileri olan bir oyun! Üstelik grafikler de hiç fena değildi, o zaman için tabii. Yavaştan kafamda bir PC alma fikri belirmeye başlamıştı, ama pek üstüne gitmedim, en azından hemen. Sonra bir gün X-Wing diye başka bir oyun gösterdi, kafamdaki PC fikri yavaştan sabitleşmeye başlıyordu. Ve sonra bir gün Doom diye bir oyun gösterdi. Ertesi gün gidip bir PC aldım. Sonuçta beni bilgisayar denen bu cüzdan düşmanı aletle hayatımı paylaşmaya iten oyun Doom olmuştu belki, ama tek sorumlu o değildi. Wing Commander ve uzayda bir pilot olarak maceralara atılma fikri sorumluluğun en az yarısını taşıyordu. Ne var ki zaman içinde Wing Commander serileri ilerlerken ben Star Wars evrenine takılı kaldım, ve denildiğine göre eğlenceyi kaçırdım. Ama Privateer 2 geldiğinde oradaydım ve gariban makinemin felç olması tehlikesine aldırmadan o oyunu bitirdim. Doğrusu Luke Skywalker'dan ziyade Han Solo'ya kendimi daha yakın hissettiğimi asla gizlemedim. Fakat hâlâ eminim ki Darth Vader ikisini de döver.

Oyun ve film bir arada...

Beni Wing Commander oynamaktan alan unsurlardan belki de en önemlisi serinin gittikçe daha çok film içermesi ve daha güçlü sistemlere ihtiyaç duyacak bir biçimde tasarlanmasıydı. Prophecy güzel bir oyundu, ama kendimi bir türlü atmosferine kaptırmayı başaramadım. Ne var kı Starlancer ile ilgili haberler geldikçe ağzım sulanmaya, ellerim titremeye, yüzümde gözümde acayip tikler oluşmaya başladı. Sanırım uzun zamandır, daha doğrusu TIE Fighter'dan bu yana ilk defa aradığım gibi bir oyuna kavuşacaktım. Oyunda tuhaf yaratıklar ya da acayip teknolojiler olmayacak deniyordu, sağlam bir konu ve muhteşem grafiklere yer verilecekti. Ve üstelik, gördüğüm resimlerden anladığım kadarıyla, uzay araçlarının kokpitleri de vardı! Ne yapayım, kokpiti olmayan uzay oyunlarına asla ısınamıyorum; sanki boşlukta ve çıplakmışım hissi uyandırıyor öyle oyunlar. Neyse, sonunda Starlancer geldi ve ben oyunu Cem'in pençeleri arasından alabilmek için biraz dişlerimi gösterip hırlamak zorunda kaldıysam da, sonuçta mutlu sona ulaştım. Hmmm, belki mükemmel bir mutlu son değil, ama bunun nedenlerini birazdan anlatırım.



Hanimiş benim güzel güneş sistemim...

Öncelikle Starlancer'ın geliştirilmiş bir Privateer 2 grafik motoru kullandığını söyleyerek konuya gireyim. Oynayanlar hatırlar, Privateer 2 grafik hızlandırıcı kartların adının anılmadığı günlerde, yani yaklaşık 3,5 yıl kadar önce, inanılmaz grafiklere sahip bir uzay oyunuydu. Starlancer ise bu motorun abartılı bir şekilde geliştirilmiş bir versiyonunu kullanıyor, öyle ki şu an için piyasadaki en iyi grafiklere bu oyunun sahip olduğunu söylemek pek abartı olmaz. Öncelikle gemi ve diğer üç boyutlu nesneler son derece detaylı tasarlanmış, ara sahnelerde gördüğünüz neyse oyunda da ona rastlıyorsunuz. Bu arada ara sahnelerin bir kısmının oyun içi grafiklerle, bir kısmının ise bilgisayar ürünü filmlerle hazırlandığını söyleyeyim. Hiç gerçek aktör ya da set kullanılmamış ama filmlerin kalitesi gerçekten son derece yüksek. Oyun içi grafiklerle hazırlanan ara sahneler genellikle uçuş esnasında görülüyor. Mesela savaşın ortasında bir düşman filosunun sürpriz bir baskın yaptığından son derece dramatik bir biçimde hazırlanmış ara sahnelerle haberiniz oluyor, bu da atmosfere büyük katkıda bulunuyor. Görsel efektlere gelince, şu ana dek gördüklerimin en iyisi diyebilirim. Özellikle silahların etkileri, patlamalar ve etrafa saçılan hurda yığınları tıpkı gerçek gibi görünüyor. Mesela koca bir savaş gemisi tek bir patlamayla toza dönüşmüyor, aksine ardı ardına gelen farklı patlamalarla parçalanıyor, enkazı ortama saçılıyor, ama ana gövdenin hurdası uzayda sürüklenmeye devam ediyor.

Kokpitimin kenarı...

Gelelim oyunun konusuna, görünüşe bakılırsa bu defa Roberts ikilisi de senaryo yazarken George Lucas gibi İkinci Dünya Savaşı'ndan esinlenmişler, çünkü oyun hemen hemen benzer bir şekilde gelişiyor. Tarih bir hayli ileri, insanlar ışıktan hızlı motorları ve daha bir sürü teknolojiyi geliştirmişler. Ancak ışıktan hızlı motorlar başka yıldız sistemlerine gidebilmek için pek yeterli değil, çünkü mesafeler gerçekten inanılmaz büyüklükte. O yüzden dünya devletleri tüm dikkatlerini şimdilik güneş sistemini yerleşime uygun bir hale getirmeye vermişler. Tabii uzayda kimin nereyi alacağı konusunda korkunç bir rekabet var. Oldukça güçlü bir ekonomiye sahip olan Amerika, Avrupa ve Japonya'dan kurulu Western Alliance sistemin büyük bir kısmına yayılmış durumda. Ne var ki bu durum Rusya, Çin ve diğer doğu bloğu ülkelerinden oluşan Eastern Coalition üyesi ülkelerin hiç hoşuna gitmiyor, sonuç olarak da tüm sistemi etkileyen irili ufaklı çatışmalar devamlı olarak yaşanıyor. Fakat iki tarafta da devamlı savaş halinde olmaktan doğan bir sıkıntı mevcut. Alliance üyeleri artık barış yapılmasını istiyorlar, Coalition ise her ne kadar buna razıymış gibi görünse de aslında farklı hesaplar içinde. Sonuç olarak barış görüşmelerinin yapılacağı gün Alliance filolarının tüm sisteme dağılmış bir durumda olmasından faydalanan Coalition filosu tüm gücüyle, Fort Kennedy üzerine yükleniyor ve burayı alıyor. Fort Kennedy sistemdeki en önemli Alliance uzay limanı ve buranın kaybedilmesi Alliance güçlerinin ağır kayıplar vererek dağılmasına se-

bep oluyor. Kalanlar birleşip çekilmeye çalışırken kumandanlık pilot kayıplarını karşılamak için uçuş tecrübesi olan tüm sivilleri pilot olarak kaydetmeye başlıyor. İşte siz bu "sivillerden" biri olarak oyuna giriyorsunuz.

Alice hurdalar diyarında...

Gönüllülerden oluşan ilk filo olan 45 th Volunteers, çoğu profesyonel asker tarafından potansiyel köpek maması olarak görülüyor. Elde kalan tüm hurda gemi ve malzemeler en fazla birkaç ay ömrü kalmış bu zavallı pilot bozuntularının avunması için ayrılıyor. Ve tabii ki siz de oyuna bu "filonun" bir pilotu olarak katılıyorsunuz, ne hoş değil mi? Filonuz için ayrılan ana gemi aslında yirmi yıl önce hurdaya çıkarılmış ancak parçalanması gecikmiş bir döküntü, haliyle son model Coalition kruvazörlerine karşı hiçbir şansı yok. Bu yüzden doğrudan ön hatlarda vur-kaç operasyonlarına sürülüyorsunuz, amaç sizi kurban ederek daha yeni gemilerin ve tecrübeli personelin sağ salim geri çekilmesini sağlamak. Ama tabii ki siz herkesi şaşırtacaksınız, zaten küllerinizin küçük bir bira kutusuna doldurulmasını istemiyorsanız başka da şansınız yok. Ayrıca Coalition subaylarının savaş esirlerine pek hoş davranmadıklarını da söylemeliyim, tabii o da esir almaya tenezzül ederlerse, adamların zevk için kaçış podlarına ateş etmek gibi tuhaf huyları var. İlk başlarda derme çatma gemiler ve pilotlardan oluşan filonuz, zaman geçip de başarılarınız kumandanlığın dikkatini çektikçe daha iyi malzemelere kavuşuyor. İlk görevlerde geldiğinizi görünce kahkahaya boğulan diğer filoların pilotları da zaman içinde belirgin bir biçimde saygı göstermeye başlıyor.



Uç, uç böceğim, annen sana lazer alacak...

Starlancer pek çok açıdan oldukça iyi bir atmosfere sahip, kendinizi gerçekten o hurda savaş gemisinin bir personeli gibi görüyor, zaman içinde 45th Volunteers ile özdeşleşiyorsunuz. Görevler genellikle asla sıkıcı geçmiyor, her zaman için beklenmedik bir şeyler oluyor. Ara sahnelerin de iyi kullanılmasıyla kimi zaman duygusallık dozu yükselen bir oyun yapılmış, insan kendini kaptırmadan edemiyor. Ancak tüm iyi yanlarının yanında Starlancer bazı çok önemli hatalara da sahip, bunlar bazen oyunun tadını kaçırabiliyor. İlk ve en önemli şikayetim yapay zekanın zayıflığı, yani dost ve düşman pilotlarının yapay zekası bazen inanılmaz derecede kötü olabiliyor. Öncelikle kanat adamlarınıza bir hedef gösterip saldırın demek kesinlikle faydasız, çünkü çoğu zaman öyle yavaş davranıyorlar ki iş işten geçmiş oluyor. Ayrıca ne dost, ne de düşman araçları doğru düzgün uçamıyorlar, adeta uzayda öylesine geziniyorlar. Çoğu zaman gittikleri yere bile bakmadıklarından alakasız şeylere çarpabiliyor, birbirlerini ya da sizi vurabiliyorlar. Sırf yapay zekanın bu denli kötü olması yüzünden oyun bazen aşırı zor bir hâl alıyor, çünkü tek başınıza aynı anda birden fazla yerde birçok işle uğraşmanız gerekiyor. Doğrusu ya, Roberts ikilisinin oyunlarına ne zaman adam gibi bir yapay zeka koymayı akıl edeceklerini merak ediyorum.

Atem tutem men seni...

Oyundaki diğer önemli eksiklikler gemilerin tasarımlarıyla ilgili: Öncelikle avcı gemilerine kesinlikle yeteri kadar füze takma imkanınız yok, çünkü çok az bağlantı noktası var. Onun yerine tüm ağırlık özel sistemlere ve toplara verilmiş, eğer uzay simlerinde bolca füze kullanmayı seviyorsanız burada alışkanlıklarınızı değiştirmeniz gerekecek. Geminizi birkaç gariban füze yerine bolca yedek yakıt tankıyla doldurup elinizi afterburner tuşundan çekmeden uçmanızı tavsiye ediyorum, yoksa asla zamanında gereken işleri yapamazsınız, ve görevler fazla oyalanmayı hiç affetmiyor. Bir diğer tuhaflık, kullandığınız gemilerin tasarımında. Hemen her gemide en az 2 mürettebat var ve bir de arkayı savunacak lazer tareti mevcut. Ama gel gör ki, ben o taretlerin asla çalıştığını görmedim; ne siz kullanabiliyorsunuz ne de kuyruğunuzdaki düşmana otomatik ateş açabiliyorlar. Eeee ne anladım ben bu işten? Yardımcı pilotun tüm yaptığı boyuna yok füze geliyor, yok lazer geliyor diye bağırmaktan ibaret, yani o savunma taretleri oraya süs olarak konmuş gibi bir şey. Ama esas sorun ana gemi tasarımlarında: Pek fazla büyük değiller, özellikle Freespace gibi oyunlardaki dev gemilerden sonra insanın gözüne daha da ufak görünüyorlar. Ancak bu o kadar önemli değil, önemli olan gemi ve istasyonların üzerindeki savunma taretlerinin acınacak kadar zayıf olması. Çoğu oyunda bir ana gemiye yaklaşmadan önce iki kere düşünmeniz gerekir. Çünkü bir defa size kilitlenirlerse canınız kötü yanar. Mesela kalkanları olmayan bir TIE Fighter ile Nebulon-B sınıfı bir asi fırkateynine yaklaşmak zorunda kaldığımda soğuk terler dökerdim, burada ise en büyük sorun yanlışlıkla vurmaya çalıştığınız bir torpidoya bindirmekten ibaret. Tüm taretler size ateş açsa bile umursamıyorsunuz, çünkü çok zayıflar! Kaçınmak şöyle dursun, çoğu zaman gazı tamamen kapatıp önümden geçen kruvazörün savunma taretlerine sıfır mesafeden korkusuzca ateş edebiliyorum. Çoğu oyunda bunu yapmakla "Eject" tuşuna basmak arasında pek bir fark yoktur, bir an bile, çok yaklaşacak olsanız gemi savunması canınıza okuyuverir. Belki öyle işler daha zor oluyor, ama çok daha gerçekçi ve zevkli de oluyor.

Dumanı tüten enkaz yığınları...

Eğer yapay zeka ve diğer birkaç küçük sorunu bir yana bırakırsanız Starlancer özellikle muhteşem grafikleri ve heyecanlı görevleriyle kendini beğendirmeyi başarıyor. Çoğu görevde gemi ve silahları kendiniz seçiyorsunuz, aldığınız sonuçlar ise oyuna belli bir etkide bulunuyor. Mecbur değilsiniz tabii, ama kastırıp fazladan bir kruvazörü indirme fırsatını değerlendirirseniz fazladan bir rütbe alabiliyorsunuz, bu da yeni gemilere daha erken kavuşmak demek. Görevler genellikle pek aşırı zor sayılmazlar, tüm dikkat etmeniz gereken doğru zamanlamayı yapabilmek. Eğer yukarıda sözünü ettiğim önemli sayılabilecek hatalar olmasa bu oyuna tam not vermekten çekinmezdim, ama maalesef bu pek mümkün değil. Yine de eğer iyi bir uzay simülasyonu istiyorsanız Starlancer'ı almanızı tavsiye ederim, çünkü sadece grafikler bile buna değer. Üstelik kaçınılmaz Wing Commander ve Privateer çağrışımları zaten sizi buna zorlayacaktır. Ah bir de Roberts ikilisi oyunlarına adam gibi yapay zeka eklemeyi unutmasalar...



Mad Dog

Alternatif	
Wing Comm. Proph.	
Sayı/Puan	*Şubat 98 90/100*

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Tek kelimeyle mükemmel... patlamalar, ateşlar ve etkileri, uzayda sürüklenen enkazlar kusursuz.

Ses ve Müzik
Seslendirme iyi yapılmış, ses efektleri de çok iyi seçilmiş. Müzik duruma uygun olarak değişiyor ve fena sayılmaz.

Oynanabilirlik
Kontrollere alışmak zor değil, genel olarak insanı fazla yormuyor. Yardımcılarınız uyuklarken her işi sizin yapmanız gerekiyor.

Atmosfer
İyi hazırlanmış ara sahnelerin de yerinde kullanılmasıyla oyun oldukça sürükleyici olmuş.

LEVEL Notu %84

Roberts ikilisi yapay zekanın önlarına vakıf olduklarında mucizeler yaratacaklar, çünkü oyundaki tek önemli eksiklik bu.

Minimum: P-200, 32 RAM, 300 MB sabit disk alanı, 8x CD-ROM sürücü, 2 MB ekran kartı.
Önerilen: P-400, 128 MB RAM, 300 MB sabit disk alanı, 8x CD-ROM, 16 MB ekran kartı.
3D Desteği: Direct3D
Multiplay: Var
Extra: 3D ses, Force Feedback desteği.

DAIKATANA

Boşa geçen yıllar ve bir adamın çöken umutları...

Yapım: Digital Anvil **Dağıtım:** Microsoft **Tür:** Uzay simülasyonu **Web:** www.microsoft.com/games/starlancer

Seneler önce Wolfenstein diye bir oyun yapıldıydı, bilmem hatırlar mısınız? Ardından da Doom ve Quake serileri geldi. Bu oyunların hepsi birer klasiktir, yeni bir oyun türünün doğmasına öncülük ettikleri gibi programlama alanında her biri ayrı bir devrim yaratmış, standartları belirlemiştir. Sadece grafikleri değil atmosferleri de yoğun oyunlardı bunlar, oynarken irkildiğim nadir oyunlardan biri Doom, diğeri de Quake'tir. Bir de geçenlerde System Shock 2 oynarken maymunun biri aniden köşeden fırlayıp üzerime ateş topu sallayınca irkilir gibi oldum, o yani. E tabii, insan oturmuş, "Karakterimin hangi özelliğini güçlendirsem?" diye düşünürken, birden üzerine haldır huldur ateş yağmaya başlayınca hafiften tırsar gibi oluyor. Neyse, sanırım ne demek istediğimi anlamışsınızdır, iyi bir oyun sadece mükemmel grafiklere sahip olmakla yetinemez. İyi bir konu, sıkıntı vermeyen bir senaryo, yüksek oynanabilirlik, güçlü atmosfer, uygun ses efektleri ve müzikler, bunlar bir bütünün parçalarıdır. Bazı oyunlarda bunların bir kısmı bulunur, bazılarında ise nadiren her şey mükemmel bir biçimde dengelenmiştir. Ve bazı oyunlarda ise hiçbiri yoktur...

Biri beni vursun...

Doom ve Quake gibi ID Software firmasını zengin eden oyunların altında hep Carmack ve Romero adlı iki genç programcının imzaları vardır. Fakat yıllar önce, daha doğrusu Quake 2 piyasaya çıktıktan hemen sonra, Romero kafasında çok güzel oyunlar olduğunu söyleyip ID'den ayrıldı ve etrafına topladığı diğer programcılarla Ion Storm firmasını kurdu. Ion Storm güzel işler yapacak gibi görünüyordu, tüm elemanlar yetenekli ve istekliydiler. Romero ise Daikatana adını verdiği yeni bir oyun üzerinde çalıştıklarını söylüyordu. Bu oyun geliştirilmiş bir Quake 2 motoru kullanacak, her açıdan o güne dek yapılmış FPS tarzı oyunların çok ötesinde olacaktı. Bir kere oyun, efsanevi bir kılıcın etrafında dönen olayları konu alıyordu ve dört farklı zaman diliminde geçiyordu. Ayrıca oyunun kahramanı yalnız olmayacak, süper zeki düşmanlara karşı farklı yerlerde karşılaşıp yanına alacağı iki yol arkadaşıyla beraber dövüşecekti. Yani ortada bir takım çalışması vardı, ayrıca arada bir basına verilen oyunun çeşitli ekran görüntüleri gerçekten de hiç fena değildi.

Vazgeçtim, biri Romero'yu vursun...

Aradan yıllar geçti, Romero gittiği her yerde devamlı oyun hakkında böbürleniyor, kısa bir süre sonra piyasayı kasıp kavuracaklarını iddia ediyordu. O iddia etmeye devam ederken, piyasaya bir sürü



yeni oyun çıktı. Bu oyunları daha hızlı çalıştıracak bilgisayar donanımları çıktı. Oyun tarzları ve anlayışları değişti, insanlar artık dar koridorlarda aptal düşmanlara ateş edip durmak istemiyor, etrafla etkileşime girmek, Internet üzerinde de maceralar yaşamak istiyorlardı. Romero ise hâlâ Daikatana'nın yakında çıkacağından bahsedip duruyordu. Zaman akıp gidiyor, Unreal, Half-Life, Thief gibi oyunlar Single Player modunun standartlarını belirliyorlardı. Hemen ardından Unreal Tournament, Quake 3, Tribes gibi oyunlar multiplayer ile neler yapılabileceğini göstermeye başladılar. Bu arada Team Fortress 2 ve Halo gibi gelişme aşamasındaki oyunlar gerek grafik, gerek oyun dünyası büyüklüğü ve gerek de takım oyunları açısından FPS tarzının standartlarını yeniden belirleyecek gibi görünüyordu. Ve sonra Daikatana çıktı...

Editörlük büyük özveri ister...

Doğrusu ya, bazen yaptığım işten nefret ediyorum. Tamam, piyasanın durumunu bilen bir oyuncu olarak mucize beklemiyordum, ama bu kadar sene üzerinde uğraşılan bir oyunun en azından bir şeylere benzeyeceğini ümit etmek sanırım doğaldır. Sonuçta Epic firması da Unreal üzerinde yaklaşık beş yıl kadar uğraşmıştı ve sonuç özellikle grafik kalite açısından inanılmazdı. Neyse, şimdi incelemenin biraz adil olabilmesi için doğrudan karşılaştırma yöntemine başvuracağım. Daikatana ile Soldier of Fortune'ı yan yana koyacağım ve en azından grafik özelliklerini kıyaslayacağım. Bunun için öncelikle Raven Software programcılarından özür dilemek istiyorum, çünkü oyunları gerçekten böyle bir kıyaslamayı hak etmeyecek kadar güzel, ama ne var ki her iki oyun da "geliştirilmiş" Quake 2 grafik motorları kullandığından aklıma gelen en ideal yöntem bu oldu.

Cehenneme giden yol...

Öncelikle Raven firması SOF için kendi geliştirdikleri özel bir Quake 2 motorunu kullanmış. Sonuçlar gerçekten mükemmel, her ne kadar harita tasarımları pek büyük bir yenilik içermese de seçilen renkler son derece uyumlu. Karakter animasyonları ise neredeyse kusursuz, düşmanların çizimleri ve hareketleri neredeyse gerçek gibi görünüyor. Doğrusu bu oyunda karakterlerin üzerinde gerçekte poligonlar ve kaplamalardan oluştuklarını belli edecek hiçbir ipucu mevcut değil, bu modelleri kullanıp rahatlıkla bir film yapılabilir. Çatışma esnasında





vuruldukları yere göre hasar alıyor ve davranıyorlar, elinden vurulup silahını düşüren derhal kendini yere atıyor ya da kaçmaya çalışıyor. Sonuç olarak grafikler sadece iyi değil aynı zamanda "temiz", yani insanı rahatsız etmiyor. Gelelim Daikatana'ya... Birileri Romero'ya artık karakter modellenmesinde genellikle bir düzineden fazla poligon kullanıldığını söylemeyi unutmuş sanırım. Daikatana görüp görebileceğiniz en kötü modellere ve animasyonlara sahip. Bundan yıllar önce çıkan Quake'te bile çok daha mükemmel çizim ve animasyonlar bulabilirsiniz. Romero, Quake 1 ve 2 grafik motorlarının bir bileşkesini oluşturduğunu iddia ediyor, ancak sonuçlar değil Quake 3, Quake _ bile etmez. En kötüsü de karakterlerin yakın çekimlerinde iyice ortaya çıkan yüz kaplamaları, pardon "kaplaması". Karakterlerin konuştuğu ve sadece mimikleriyle bile oyuncuya bir şeyler anlatabildiği bu zamanda, Daikatana modellerinin suratları tek bir parçadan ibaret ve konuşurken sadece kafalarını sallayabiliyorlar. Ayrıca genel olarak tüm modellerin animasyonları alabildiğine yapay ve kötü, seçilen renk paletleri ise nedense bende kusma isteği uyandırdı.

Boşa giden onca para...

Grafik açıdan herhangi bir beklentiyi karşılamaktan aciz olan bu oyuna bir de ses ve müzik açısından bakalım isterseniz, derdim ama ortada bakılacak bir şey de yok ki, hay Allah ne desem? Ses efektleri son derece kötü ve karmaşık, neden böyle bilemiyorum ama efektleri kim seçtiyse o esnada herhalde kafası bir hayli kıyakmış. Hey dostum, her ne içtiysen tarifini alabilir miyim? Neyse, müziklere değinmiyorum bile, MP3 formatında ve yaklaşık 100 MB kadar yer işgal eden bir dizi olmasa da olur techno-industrial özentisi gürültü, kapatın daha iyi. Peki oyun nasıl be adam? Derseniz olduğum yerde sinirden titreyerek size hayatımda gördüğüm en dandik açılışın burada bulunduğunu söylerim. Bütün açılış demosu boyunca oyun içi grafiklerle hazırlanmış sahneler geçiyor ve genellikle iki adamın bitmek bilmeyen aşırı ilginç (OAĞH!) diyaloguna maruz kalıyorsunuz. Altın kural, eğer bir oyun böyle bir giriş yapıyorsa daha en baştan kaybetmeye mahkum demektir, yani dakika bir, gol bir. Neyse, demo geçtikten sonra kendinizi niyeyse bir köprüden düşmüş olarak ve bataklığın içinde buluyorsunuz, buradan ilerleyip büyük düşmanın kalesine sızmanız gerekiyor. Ve her ne hikmetse hemen yanınızda bir hayırseverin bıraktığı Ion Blaster silahını alıp yola koyuluyorsunuz. Hemen ardından bataklıktan fırlayan ilk vahşi, korkunç ve inanılmaz düşmanla boğuşmak zorunda kalıyorsunuz. Bu düşman ne mi? Tahmin edemediniz mi? Hayatta bilemezsiniz zaten, durun söyleyeyim, korkunç bir mutasyona uğramış inanılmaz saldırgan ve zehirli minik yeşil bir kurbağa! Hemen ardından da inanılmaz korkunç dev sineklerle kapışmanız gerekiyor, bunlar genellikle yerdeki istiridye kabuklarının içinden fırlıyorlar. Bay Romero, tüm hayal gücünüz bundan ibaretse, size, en yakın zamanda meslek değiştirmenizi öneririm.



Tarihin tozlu sayfaları...

Doğrusu uzun zaman bu oyunu merakla bekledikten sonra ancak birkaç kısa bölüm oynayabildiğimi itiraf etmeliyim. Meslek aşkı bile beni bu oyundan ışık hızıyla tiksinmekten alıkoyamadı. Doğrusu Eidos bu oyunu dağıtmayı neden kabul etmiş anlayabilmiş değilim. Yani bunu kim alır ki? Türkiye'de zaten korsan kopya olarak raflara çıktı bile ve korkarım o korsan kopyalar bile kolay kolay tükenmeyecek. Tabii tüm bunlar için Eidos yetkililerini suçlamam mümkün değil, sonuçta Romero ağzı iyi laf yapan bir adam bildiğim kadarıyla ve onları da bir şekilde etkilemeyi başarmış herhalde. Ama ne kadar iyi bir hatip olursa olsun yine de insanların bu oyunu almalarını sağlamayı başaramaz. Sonuç olarak Daikatana tarihin tozlu sayfaları arasında kaybolup gitmeye mahkum bir oyun.

Mad Dog



Alternatif

Rebel Moon Rising

Sayı/Puan Eylül 97 60/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Tek kelimeyle berbat, daha ne dememi bekliyorsunuz ki? Bu oyun 3 sene önce bile çıksaydı vasat sayılırdı, şimdiyse zaten artık geç.

Ses ve Müzik

Ne? Duyamıyorum çok fazla parazit var. Hiç olmazsa seslere daha özen gösterilebilirdi.

Oynanabilirlik

Tipik bir FPS, tabii seneler önceki standartlara göre. Özellikle çevre tasarımı bu kadar kötü olan çok az oyun vardır herhalde.

Atmosfer

Dünyamızı saran gaz tabakasına... Ha, efendim? Oyun atmosferi mi? Güldürmeyin beni.

LEVEL Notu %20

Bu oyunun uzun yıllar boyunca harcanan paraların nasıl heba edilebileceğine somut bir örnek olarak ekonomi derslerinde oynatılmasını öneriyorum.

Minimum: P-166, 32 RAM, 4x CD-ROM

Önerilen: Commodore 64 (Hiç değilse bu oyunu çalıştıramaz)

Grafik desteği: Open GL

Multiplayer: Kimin umurunda?

Ekstra: Bir kutu sakinleştirici (en azından yanında verilse iyi olurdu)

classic

SHOGUN: TOTAL WAR

Savaşı kazanmanın şartı kalabalık bir ordu mu, akıllı bir lider mi?

apım: Creative Assembly **Dağıtım:** Electronic Arts **Türkiye dağıtım:** Aral İthalat **Tür:** Strateji **Web:** www.creative-assembly.co.uk

Yukarıdaki sorunun cevabı hakkında fikir yürütmeye başlamadan önce yeterince faydalı ama aynı zamanda da eğlenceli bir kaynağa danışmak isterseniz oyun kütüphanenizden Shogun: Total War'u çıkarıp biraz deneyin. Muhakkak ki faydasını göreceksiniz.

Ben bu ara başlıklara karşıyım

Aslında konuya bu kadar kesin bir giriş yapıp strateji oyunlarının kitabı yeniden yazılıyor filan gibi çığırtkanlıklar yapmak istemiyordum ama öyle oldu galiba. Ama kendinizi benim yerime koyun, aylar sonra nihayet hem ortalamanın üstüne çıkabilen hem de türü strateji olan bir oyunla ilgilenme fırsatı buldum. Duygularımı saklamak, her şeyi belli bir düzen içinde yavaş yavaş açıklamak için fazlasıyla heyecanlı olabilirim. Dolayısıyla paragraflar arasındaki olası atlamalar yüzünden boşuna derginizin alıcılarıyla oynamayın, söylemedi de demeyin.

Bir zamanların Defender of the Crown'ını ya da hafızanızı zorlamak istemiyorsanız geçen yılın Breaveheart'ını hatırlamaya çalışırsanız ilk bakışta Shogun'un neye benzediği hakkında biraz fikir sahibi olabilirsiniz ama bu fikir tek başına çok da yanıltıcı olabilir. Tıpkı bir takım dizilerde Japonları sürekli yerde oturur gördüğümüz için ayakları olmadığını zannettiğimiz cehalet günlerimizdeki gibi. Gerçekten de oyunu oynamaya başladığınızda gerek oynanış tarzı, gerek savaş-strateji dengesi, gerekse de ağır ama sürükleyici temposuyla sözünü ettiğimiz diğer iki oyundan biraz farklılaştığını görüyoruz. Ana fikir: Uzakdoğulular uzaktan göründüklerinden farklı olabilirler.

Shogun'u son zamanlarda gördüğümüz tarih üzerine kurulu oyunlardan ayıran şey bu oyunun aslında iki ayrı oyuna bölünebilecek kadar dengeli ve detaylı bir şekilde hem turn-based stratejiye hem de real-time savaşlara ağırlık vermesi. Oyunumuzun hikayesi 1542'de son Shogun imparatorluğunun çökmesi üzerine Japonya'nın birbiriyle savaşan sekiz ayrı parçaya bölünmesiyle başlıyor. Siz bu sekiz hanedanlıktan birinin liderliğine soyunacak ve tüm Japonya'yı tekrar bir araya getirip büyük koltuğu da kendinize tahsis etmek için girdiğiniz devasa savaşları kazanmaya ve akıllıca stratejiler uygulayarak hükümdarlığını sürdürdüğünüz toprakları korumaya çalışacaksınız.

Ve hep yazmayı unutuyorum

Oyunun turn-based strateji cephesinde kaynak toplamak, yeni teknolojiler ve askeri birimler araştırmak, yeni yapılar kurmak ve buralardan yeni birimler elde etmek, diğerleriyle aranızdaki diplomasiyı kurmak ve korumak için anlaşmalara imza atmak gibi bildiğiniz şeyler var. Shogun'da araştırıp geliştirebileceğiniz farklı özelliklere sahip 12 ayrı askeri birim bulunuyor. Ancak savaşçılarınız kadar halkınıza karşı da sorumlusunuz. İyi bir yönetici olarak halkınızın mutluluğunu ve güvenliğini sağladığınızdan emin olmak zorundasınız. Gerçi feodal yönetimlere alışık olan Japon insanları Civilization'ın beklentileri sürekli yükselen halkları kadar sık sorun çıkarıp başınızı ağrıtmıyor ama burada da işlerin yolunda gitmesi için gerekli koşullardan birinin halkın size inanması olduğunu unutmamanız gerekiyor. Burada bir Civilization-Shogun karşılaştırması yaptığım düşünülmesin. Çünkü her ne kadar birçok oyuna göre çok daha detaylı bir yönetim stratejisine sahip olsa da Shogun'un bu konuda Civ'le karşılaştırılamayacak kadar ciddi açıkları bulunuyor. Örneğin bir eyaleti diğerinden ayıran hiçbir şey yok. Yani ne oralarda yaşayan nüfusu, ne yaptığınız binaları ne de halkın durumunu takip etme gibi bir şansınız yok. Bir eyaleti ele geçirmek için o sınırlar içine asker sokabilmek yeterli (şatosu olan eyaletlerde bu durum biraz daha farklı olsa da). Her bir eyaletin en azından birkaç şehirden oluştuğu gerçeği düşünüldüğünde bu oldukça saçma. Böyle söylememe bakmayın, oyunda kesinlikle eyalet yönetimi eksikliği çekeceğinizi sanmıyorum. Çünkü büyüteci altına bir sürü başka önemli öğeyi de alan bir oyunda zaten mikro yönetim işi işleri gereğinden fazla karıştırabilirdi. Buna rağmen az önce de belirttiğimiz gibi sırf bu yönüyle bile Shogun: Total War ortalamaları tutturan bir oyuna yetecek kadar ince ayrıntılara sahip. Çünkü hükümdarlığınız altında bulunan eyaletlerde yaşayan insanların özellikle duyarlı olduğu bazı konular var ve bunları göz ardı ederseniz bir anda kendinizi üstesinden gelemeyeceğiniz ciddi bir ayaklanmayla karşı karşıya bulabilir ve göz göre göre eyaletlerinizi kaybedebilirsiniz. Daha önce oyunda sekiz ayrı hanedanlık olduğunu ve toprak mücadelesinin bu gruplar arasında geçtiğini söylemiştim ama bu sayıya bir de belli bir toprağı ve lideri olmayan isyankarlar ordusunu eklemek gerekiyor. Çünkü her ne kadar düzenli bir yapıya sahip olmasa da bu ordu huzursuzluğun baş gösterdiği her noktada birden beliriverip siz daha ne olduğunu anlamadan toprağınıza kendi bayrağını dikebiliyor. Topraklarınız üzerindeki tek tehdit düşmanlarınız ya da isyancılar da değil. Bir de askeri ayaklanmalar var ki onun çok daha tehlikeli olduğunu tahmin edersiniz. Bunun dışında sizden bütünüyle bağımsız olarak gerçekleşen depremler ve hatta tsunami dalgaları durup dururken işleri zora sokabilecek diğer etkenler. İşte hükümdarlığınızın devamı ve yayılıp







sınırlarını genişletmesi için karşınıza çıkacak en temel stratejik hesapların bir bölümü bu. Diplomasi ilişkileriniz ise sadece diğer hanedanlarla sınırlı değil. Barbar dediğiniz Avrupalılarla da eğlencelik diplomasi ilişkileri kurabiliyorsunuz oyunda. Anlamadığınız bir dilde yazılmış anlaşmaların altına imza atma şansınız falan var, size kalmış. Bir de sevgili ninjalarınızı kullanarak diplomatik suikastlar düzenleyebiliyorsunuz. Suikastları ya bir elçiye ya da bir hanedan komutanına karşı işleme şansınız var. Bütün birimleriniz gibi ninjaların da zamanla tecrübe kazanıp başarı ihtimalleri yükseldiğinden ilk cinayetini işleyecek bir ninjayı daha zor bir görev olan komutan öldürme işine göndermeye kalkmayın. Bu suikastların en güzel yanı videoları. Gayet zarif hareketlerle kurbanına hamle yapan adamınızı izlerken kendinizi olayın sonucundan çok görüntünün güzelliğine kaptırıyorsunuz. Gerçi 2 zafer iki de yenilgi olmak üzere toplam dört tane video hazırlanmış, bu olayı canlandırmak için ama her dakika böyle komplolar kurmayacağınıza göre izlemekten sıkılacağınızı sanmıyorum.

O zaman da benim yerime...

Gelelim Shogun'un kendini esas ortaya koyduğu ve çok daha başarılı olduğu real-time savaş bölümüne. Oyunun savaş ekranını ilk gördüğümde bunun Akira Kurusawa'nın destansı savaş sahneleriyle süslü Ran filminden bir kare olabileceğini düşündüm. Gerçekten de oyun boyunca süren uzun savaşlarda ister kazanın ister kaybedin, kocaman bir arazi üstünde binlerce kişilik iki ordunun karşılaştığı, birbirine girdiği ve geride üst üste yığılı bir ton ceset bırakarak tekrar çözüldüğü sahneler bütünüyle bir filmin kurgusal gerçekliği içinde gelişiyor. Sadece görsel olarak değil, savaşın gelişimi, birimlerinizin kendi başlarına geliştirdiği taktik ve tepkiler açısından da bu oyun kesinlikle benzerlerinden çok üstün. Her şeyden önce Shogun real-time savaş oyunlarında görmeye alışık olmadığımız bir yanıyla diğerlerinden ayrılıyor: Savaşa gönderdiğiniz bütün birliklerinizin kendi gelişim aşamaları var. Ordu hiyerarşisi bir genel kumandan ve onun altındaki birlik komutanları ve askerlerden oluşuyor. Ancak binlerce adamın söz konusu olduğu bir orduda tek tek askerlerinizi yönetmeniz söz konusu olamayacağına göre, ortalama 60-70 kişiden oluşan birliklerinizi yönetiyorsunuz. Bir savaşa giderken ürettiğiniz bu birlikleri tek atışlık birimler olarak görürseniz büyük bir hataya düşmüş olacaksınız. Çünkü aynı adamlar sağ kalmayı başarırlarsa bir sonraki savaşa çok daha güçlü ve yetenekli olarak çıkacaklar. Yani bu oyunun bir de FRP yanı var. Ayrıca adamlarınız sadece birer piyon gibi ölümüne savaşmak yerine gerçek birer asker gibi kaçmayı da biliyorlar! Tehlikeden yeterince uzaklaşıp kendilerini güvende hissetmeye başladıklarındaysa durup sizden yeni emir bekliyorlar. Bugüne kadar hiç savaşta yer almadım ama bence çok gerçekçi ve mantıklı bu. Ayrıca binlerce insanı aynı ekranda, aynı anda savaşırken görmek daha önce karşılaştığımız bir şey değildi, tabii Kurusawa filmlerini saymazsak. Bu vesileyle oyunun 3D motoruna da saygılarımızı sunuyoruz.



birileri can sıkıcı şeyler yazıyor.

Savaşın gidişatını belirleyebilecek bütün detaylar öyle iyi düşünülmüş ki hangi birini anlatsam bilmiyorum, hele de sayfanın alt sınırına bu kadar yaklaşmışken bütün bu güzellikler arasından seçim yapmak zorunda olmak çok zor. Yoğun bir sis altında savaş alanına doğru ilerliyorsunuz diyelim. Bu, ciddi bir gerginlik yaratan, önünüzü arkanızı göremediğiniz zor bir yolculuk zaten. Sonra birden güneş açıyor, sis kalkıyor ve burnunuzun dibinde onları görüyorsunuz, savaş arkadaşlarınızı. Bunlar hoş şeyler ama emin olun hepsi bu değil. Shogun: Total War Japonya'nın 16. y.y.a dayanan tarihi gerçeklerinden, gelişmiş 3D motoruna, çok çeşitli ve gerçekçi birimlerinden ilginç videolarına, değişken ve etkin hava koşullarından özgün ara yüzüne ve burada bahsedemediğimiz multiplay eğlencesine kadar ilginç, sürükleyici, eğlenceli ve özgün bir oyun. Kendinden başka bir şeye benzemeyen, yaratıcı ve şaşırtıcı bir strateji-savaş oyunu ilginizi çekiyorsa şiddetle tavsiye ediyoruz.

Serpil Ulutürk



Alternatif

Dark Omen

Sayı/Puan *Nisan 99 80/100*

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Panoramik 3D arazileri, iyi detaylandırılmış birimleri, hava koşullarına bağlı olarak değişen görüntüleriyle oyunun grafikleri çok iyi.

Ses ve Müzik

Oyunun temasına uygun, seçme müzikler ve sesler de yerli yerinde. Kimsenin bir itirazı olacağını sanmam.

Oynanabilirlik

Özellikle kompleks yapısı göz önüne alındığında gayet iyi düzenlenmiş, sade bir arayüz.

Atmosfer

Müzikler ve görüntüler kadar oynanışla da iyi bir biçimde desteklenen atmosfer sizin de azıcık katkınızla neredeyse kusursuz.

LEVEL Notu %92

İlk tercihi strateji olanlar için oyun o kadar da cazip değil ama Shogun: Total War tartışmasız bir hit.

Minimum: P233MHz, 32MB RAM, 400MB HD, 4X CD Rom, 16-bit 4MB PCI ya da AGP ekran kartı

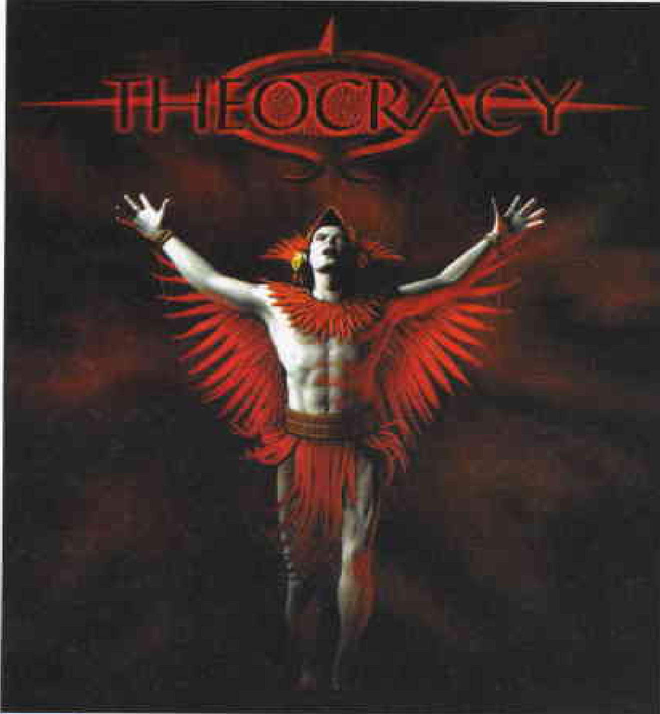
Önerilen: PIII 500, 128MB Ram, 1.4GB HD, 24X CD Rom, Riva TNT ekran kartı

Multiplayer: Var

THEOCRACY

Ubisoft'tan derin bir strateji

Yapım: Ubisoft **Dağıtıcı:** Ubisoft **Tür:** Strateji **Web:** www.ubisoft.com



Amerikanın aslında bu günkü Amerikalıların değil de kızılderililer dediğimiz, oranın yerli halkının vatanı olduğunu söyleriz daima. Ancak, Hollywood filmlerine çok yansımadığı için çoğumuzun bilmediği çok başka uygarlıklar da yaşadı Amerika'da. Kızıl derililer sadece şans eseri, karşılarında bir tehtid gördüklerinde dövüşmekten başka seçenek bilmedikleri için biraz baş kaldırabildiler de soyları günümüze kadar devam edebildi. Ama Amerika kıtasının diğer yerlileri o zamanın koşulları altında medeni sayılabilecek bir uygarlık kurmuşlardı ve kapılarına kadar gelen yabancı bir ırkı şehirlerinin içine kadar davet etmekte sakınca görmeyecek kadar konuksever oldukları için kendi evlerinin içinde İspanyol çeliğinin tadına bakıp, tarih kitaplarının sarı saman sayfaları arasına yerleşmişlerdi.

Amerikanın bu medeni yerli kabilelerinin bildikleri bütün sırlar da, onlarla birlikte mezara girdi. Avrupalı insanın birkaç sandık altın için giriştiği soykırımda, bu gün hala sırrı çözülemeyen gizemli binalar, Ufo'larla bağlantısı olduğu sanılan dev sanat eserleri ve insanlığın birkaç yüzyılı gitti. İnsanlığın doğal gelişim sürecinde yaşanan bu vahşetin bugüne sarkan yararları ve zararları son derece tartışmaya açık bir konudur çünkü sanat ve teknoloji alanında hiç de azınsanmayacak bir birikime sahip oldukları ve yaşamaya devam etselerdi belki de bu gün dünyanın en büyük güçlerinden biri olacak bu ırklar ne yazık ki dine dayalı yönetimi o kadar abartmışlardı ki, ülkenin liderleri konumundaki Şamanlar olur olmaz her şey için insanları diri diri kurban ediyorlar, işin ilginci, insanlar da kurban olarak şereflendirilmek için can atıyorlardı. Dolayısı ile, bu tartışmaları yapmanın bizim işimiz olmadığını hatırlıyor ve derhal oyuna geçiyoruz. Geçmişte olanları geçmişin kuralları ile yargılamamız gerektiğini de bir kez daha belirtiyoruz.

Bir RTS daha mı? Yapma bunu bize Uby...

Real Time Stratejilerin çoğumuz için artık can sıkıcı deneyimler haline geldiğini biliyoruz. Hatta bu oyunların can sıkıcı olmaya başladıklarını söylemek bile artık can sıkıcı olmaya başladı. Elimize bir RTS geçtiğinde artık kesinlikle ön yargıyla ve beklentisiz olarak yüklemeye başlıyoruz ve mümkünse minimum install seçeneğini kullanıyoruz ki, beş dakika sonra silerken uzun süre beklemek zorunda kalmayalım istiyoruz. Yani anlayacağınız, birisi önünüze RTS koyduğunda kaçacak delik arıyorsunuz.

İtiraf etmek gerekir ki Ubi soft'un (Uby) Theocracy'sisi elimizde geçip de Cd-Rom'a yerleştiğinde aynı refleksle hemen minimum install seçeneğini aramaya başladık, çünkü zaten 2 cd olan oyunu full install etmeye kalktığımızda zaten ağzına kadar incelediğimiz oyunlarla dolu olan test bilgisayarımızın hardiskinde hem yer kalmayacağını hem de bu ay çok ciddi çabalarla ele geçirdiğimiz 1,2 Gb install isteyen Shogun'un official review CD'sini beş dakika daha geç oynamak zorunda kalacaktık (dedikya, full install'ı geri almak daha uzun sürüyor...) Ama Theocracy sağolsun bizi bütün bu endişelerden kurtardı ve hiçbir beyanatta bulunmamıza gerek bırakmadan kendisini kafasının estiği bir yere ve kafasının estiği bir büyüklükte kuruverdi. Olaya müdahale edemememizin şaşkınlığını üzerimizden atamamışken oyun açıldı da, birden bire derin bir RTS ile karşı karşıya olduğumuzu anlayıp, oyunun kurulumdaki kendini beğenmiş tavrını unutuverdik.

Oyuna Tutorial kısmını incelemeden girmekle, hayatınızdan 5-10 saati hiç yaşanmamış gibi çöpe atmak arasında hiç fark olmadığını hatırlatalım hemen. Gerçi bir video film şeklinde sunulan Tutorial'ı iyi izlemenizi tavsiye ederiz çünkü biraz uzun süren bu bölümün sonunda eğer oyunu doğru oynamayı istiyorsanız herşeyi anlamış olmalısınız. Anlamadığınız bir yer olursa da düşmanlarınız size kısa zamanda öğretecektir.

Para herşeydir...

Theocracy'de kolayca görebileceğiniz ilk ayrıntı, bir topluluk inançları sömürülerek yönetilmeye çalışılsa da, ekonomi veya kısaca para, inançların yöneltildiği değerlerden daha önce gelmektedir. Yani, ne kadar kurban verirseniz verin, ne kadar büyü yaparsanız yapın, etrafa ne kadar tanrı heykeli koyarsanız koyun, eninde sonunda ağaç kesmek ve maden çıkarmak zorundasınız. Aksi taktirde düşmanlarınız freni patlamış altı beygirle çekilen bir posta arabasının geçtiği gibi geçecektir üzerinizden. (Hoş atlı arabalarda asıl fren mekanizmasının atlar olduğu da bilinir ama şöyle gümbür gümbür, dolu dolu bir örnek vermek pahasına çiğnedik tüm fizik kurallarını. Bir de eğik atış, serbest düşme gibi fizik kuralları vardır, onu da gelince Sinan'dan dinlersiniz.)

Oyun, kurduğunuz binalara boşta duran çalışanlarınızı tayin etmek üzerine kurulu desek yalan olmaz. Her binayı seçtiğimizde o anda kaç çalışanın bulun-





duğunu görebileceğiniz küçük bir ekran gelecektir ki, buradan çalışanların sayısını arttırıp azaltarak binanın üretimini dolaylı yoldan kontrol edebilirsiniz.

Aynı zamanda, ordularınızın yönetimi sağlamak için de Şaman, komutan gibi birimlere ihtiyacınız olacaktır. Bunları da yine okul binalarına gönderdiğiniz boşta gezenin boşta kalfası formatındaki insancıklarınızdan temin ediyorsunuz. Elbette daha yüksek kademeli şamanlara ihtiyacınız olduğunuzda, bu kez, halk tabakasından şamanlığa terfi ettirdiğiniz elemanlardan birini okula göndermeniz gerekecektir.



Aşk da aslında değerlidir ama, ya neyse boşverin.

Oyun bir yandan diğer RTS'lerin kullandığı basit taktikleri kullanarak oluşturulmuş görünüyor, mesela, üretimdeki verimliliği arttırmak için adamlarınızın üretilen malı transfer etme zamanını kısaltmak için üretim bölgesinin yanına depolar kurmanız gerektiğini göreceksiniz ki, geçtiğimiz yüzyılda çıkan bütün RTS'lerde bu özelliğin standart geldiğini hatırlarsınız. Bunun dışında, oyunun orijinalliğine katkıda bulunduğuna inandığım faktör, stratejik kontrolün oyuna eklenmiş olmasıdır. Yani, oyun boyunca size verilen belirli bir görev olmuyor, dolayısı ile oyuna başladığınız küçük bölgede "iki barracks iki reffinery kurduktan sonra" diğer bölgeye geçebilmeniz gibi sıradan bir oynanış burada mümkün değil, çok şükür ki...



Ekranın üstündeki kontrol panelinden ulaşabileceğiniz bir orta Amerika haritasında, sizin ve diğer rakip kabilelerin topraklarının belirtildiğini göreceksiniz. Böylece, ordularınızı hazırlayıp rakiplerinizden birinin bölgesine gönderebilecek ve o bölgeyi de kontrolünüz altına alabileceğinizi anlıyoruz. Şimdiye kadar RTS yapımcılarının anlayamadığı bir konu olduğunu sandığım bu, birden fazla bölgeyi aynı anda kontrol etme sorununa ise Uby'nin güzel bir çözüm getirdiğini görüyoruz. Stratejik haritada bulunan küçük bir zaman kontrol aracı ile, zamanı dondurabiliyorsunuz. Yani siz, bir bölgedeki işlerinizi halletmek için sağa sola emir verirken, diğer bölgelerde işler kontrolden çıkmıyor. Emir verdiğinizde adamlarınız hemen emre uyuyorlar ama zaman durmuş olduğu için herhangi bir üretim veya faaliyet söz konusu olmuyor. Yeni bir bina kurduğunuzu farz edelim, halkınız hemen çalışmaya başlıyor ve ekranda bu görsel olarak sergileniyor. Kesilen kerasteler, örülen duvarlar olduğunu görüyorsunuz ama binayı seçtiğinizde tamamlanması için daha bilmem kaç gün olduğunu görüyorsunuz ve bu sayı hiç ilerlemiyor. Bilmem örnek açık oldu mu? Yani, bu şekilde bütün bölgelerinize gerekli emirleri verdikten sonra zamanı çalıştırırsanız, iş gücü kaybına uğramanız önlenecektir. Aferin Uby, olması gerekeni sonunda göstermişsin cümle aleme.



İşte böle bir RTS

Neysecime, sanırım oyunun ilginç bir deneyim yaşattığını anlatmaya vakıf olabildim. Grafiklerin de detaylı ancak göz yormayacak kadar sade olduğunu, ses ve müziklerin Aztech'leri oynadığınızı hatırlattığını da ekleyelim. Theocracy, piyasaya giren onlarca RTS'den kendisini kolaylıkla ayıran bir oyun. Sürüden ayrı durduğunu, farklı bir kişiliği olduğunu, içindeki cevheri kolaylıkla fark edebiliyorsunuz. Oynamak için sağlam RTS arayan arkadaşlara tavsiye edilecek bir yapım. Ama Command & Conqueror tarzı aksiyona dayalı bir RTS arıyorsanız hemen söyleyelim, Theocracy, Settlers ve Risk karışımı bir oyun. Savaş sahneleri dışında büyük bir aksiyon bulamayacaksınız. Her yere saldırarak da oyunu bitiremeyeceksiniz. Zar zor yetiştirdiğiniz şamanlarınızı savaşlarda harcamak istemeyeceksiniz. Doğru zamanı beklemeli doğru hamleyi yapmalısınız. Eğer bu tür RTS'ler oynamadıysanız daha önce, Theocracy iyi bir başlangıç olabilir. Ama zorluk sevmeyenlerdenseniz riskin sorumluluğu size aittir. Kolay gelsin.

Cem Şancı

Alternatif

Settlers 3

Sayı/Puan — Ocak 99 70/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Yüksek çözünürlükte dahi detayları rahatça seçebildiğiniz, gözü yormayan, hakimiyetinizi kaybettirmeyen bir çalışma.

Ses ve Müzik

Aslında eski Amerika uygarlıklarının müzik gelenekleri konusunda uzman değiliz. Ama oyunun müzikleri hoş.

Oynanabilirlik

Menüler kolay öğrenilir ve ulaşılır pozisyonda. Oynanış ise sizin seçtiğiniz politikaya göre değişiyor.

Atmosfer

Sağda solda koşan adamlarınızdan hangisini kurban edeceğinizi düşünmek dışında yapacak işleriniz de var.

LEVEL Notu %72

Uzun zamandır beklediğiniz tarzda, derin bir RTS. Ekonomi modeli yerinde, savaş ve halk yönetimi yerinde. Dengeli bir oyun.

Minimum: P 133, 32 MB Ram, 4X Cd-rom,

Önerilen: PII 400, 64 MB Ram, 16x CD rom

3D desteği: yok

Multiplay: var

Extra: yok

classic

UEFA EURO 2000

Savaşı kazanmanın şartı kalabalık bir ordu mu, akıllı bir lider mi?

apım: Creative Assembly Dağıtım: Electronic Arts Türkiye dağıtım: Aral İthalat Tür: Strateji Web: www.creative-assembly.co.uk





Eğer spor oyunları tutkunuysanız ve bilgisayar programcısı olmak istiyorsanız, en çok nerede para kazanacağınızı, en çok nerede yıllar boyu sürecek oyun serileri yaratabileceğinizi, bu konuda en popüler ve en saygın nerede olacağınızı adınız gibi iyi biliyorsunuz demektir: EA Sports. EA Sports'taki adamlar yaptıkları her oyun böyle sattığı sürece hakikaten paraya para demiyorlar herhalde... Aslında muhteşem bir şey bu. Piyasada öyle bir konuma geldiler ki, yaptıkları her oyunu gönül rahatlığıyla alabilirsiniz. Çünkü eminsiniz ki, zaten piyasanın en iyi teknolojisi ve programcılarına sahipler; yaptıkları oyun o dalda olabileceğinin en iyisi. Tamam, biraz reklam gibi oldu, ama kaçınız bana EA Sports'a rakip olabilecek bir spor oyunları firması söyleyebilir? Hiç biriniz, çünkü önyargıyı parçalamak zor olduğu gibi, güveni de yok etmek kolay değildir aslında. EA Sports, şu ana kadar hem bilgisayar camiasının, hem de spor camiasının yüzünü kara çıkartmadı, çıkartacak gibi de gözükmüyor. Çünkü şimdi de tekrar yeni, şık bir oyunla bunu kanıtlamak istiyor gibi sanki: UEFA Euro 2000.

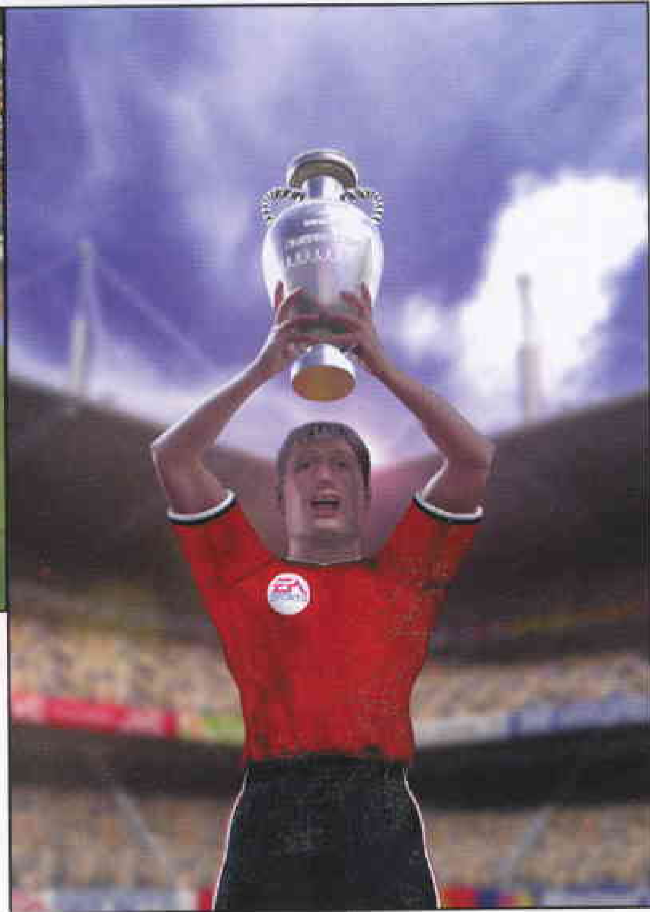
Kupa Kralı

Oyunumuz adından da anlaşılacağı gibi, tamamen Euro 2000 üzerine. Kısacası sadece Avrupa milli takımlarını seçebileceğiniz bir oyun düzeni mevcut. Gerçi bu kadar sınırlandırılmış olması kötü ama, sonuçta incığine cıncığına kadar da takımlarla bütünleşiyorsunuz hani. Euro 2000'e, her takımın en ince ayrıntılı bilgisine kadar her şey (buna tüm futbolcularının o ana kadar ki istatistiklerinden, takımın korner ve serbest duruşlarda dizilişine kadar aklınıza gelebilecek her şey) dahil edilmiş. Hoş aslında bu güzel bir şey ama, yine de insan sanki daha bir çeşit çeşit takım bekliyor. Sonuçta bu sadece Euro 2000 üzerinde odaklanmış bir oyun. Ve doğal olarak bu yaz finalleri oynanacak kupanın ekrana yansıyabilecek her ayrıntısı da huzurlarınızda olacak. Maç tarihleri, saatleri, yerleri, takımların eşleşmeleri, hepsi sonuna kadar gerçek.

Oyun tamamen Fifa'nın sistemi üzerine kurulu ve Fifa'da geçerli olan tüm güzellikler burada da mevcut. Oyunun kendisi, hala çok güzel ve olabileceğinin en gerçekçilerinden (kamera açıları, spiker yorumları ve futbolcuların duygularını yansıtması konusunda eksiksiz), ama tabii ki ufak da olsa, bazı değişiklikler de var. Mesela artık yüz çizimleri daha ayrıntılı ve daha gerçekçi (gerçi kimi zaman da hatalı. En azında ben Türk Milli takımında zenci bir oyuncu hatırlamıyorum). Sonra,







artık çok daha iyi ve ayrıntılı bir oyuna alıştırma seçeneği var: Skill drill. Bu moddaki tüm seçenekleri deneyerek oyundaki tüm tuşları, nasıl kullanıldıklarını ve hangi durumlarda nasıl davranmanız gerektiğini genel olarak anlayabilirsiniz. Gol sonrası yeni sevinme hareketleri ve maç dışı animasyonlar da dikkatimizi çeken diğer yeniliklerden oldu. Ayrıca artık bazı özel ataklarda uzmanlaşabiliyor ve en sert defansları bile geçebilecek bazı yeni ufak stratejiler geliştirebiliyorsunuz. (bu arada top sizdeyken yüzünüzün dönük olduğu tarafa doğru en yakın pas verebileceğiniz adamın renkli bir okla gösterilmesi çok güzel ve işe yarar bir ayrıntı. (renk kırmızıysa engelli, sarıysa yüzde 50 ihtimalle, yeşilse de açık anlamına geliyor: ama unutmayın ki bu sadece o anda geçerli olan bir şey, topa vurduktan sonra top havadayken işler değişebilir.)

Eğer kupayı almayı başarırsanız, (iki amatör modda inanın bu hiç kolay değil ama, zaten amatör modda bitiren bitirdim falan demesin sakın) EA Sports'un daha önceki serilerinde de olduğu gibi 1960 yılına kadar olan efsanevi 10 tane eurocup yarıfinal ve finallerini oynamanız mümkün. Bu gerçekten oyuna inanılmaz bir zevk katıyor ve bir yerden sonra tamamen hırs yapıyorsunuz diğer kupaları da almak için.

Kral Kupası

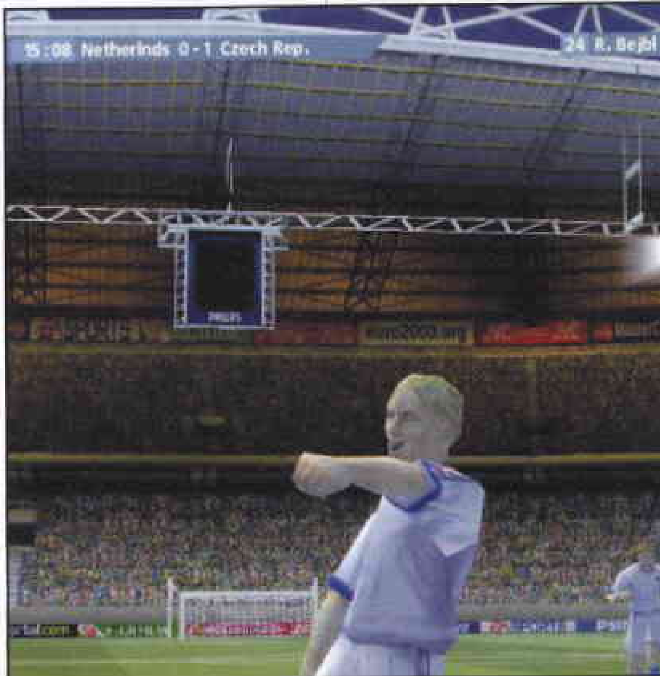
Oyuna başladığınızda takım üzerinizde tam kontrole sahip olduğunuzu göreceksiniz. Maçlarda adamlarınızın nerelerde duracağını, ölü toplarda nasıl davranacaklarını falan, aklınıza gelen her şeyi ayarlamanız mümkün. Bu da Euro2000'in bir futbol oyununun yanında menajerlik oyunu olmasını da sağlıyor ve her iki açıdan da tatmin olmanızı sağlıyor.

Oyunda Fifa'daki tüm hareketler var ve hepsi ayrıntılı bir şekilde kitapçığında yazıyor (aslına bakarsanız bir futbol oyununda anlatılacak çok şey yoktur, her şey zaten kitabında Türkçe olarak anlatılıyor, bizim işimiz burada yorum yapmak ya, hadi neyse).

Oyuna genel olarak Fifa'nın az buçuk güzellik eklenmiş hali diyebiliriz kısaca. Şu ana kadar piyasada olan en iyi futbol oyunu ve en azından bu yaz boyunca da öyle olacak gibi gözüküyor. EA Sports anlaşılan yine futbol severlerin gönlünü fethetti gibi.

Son olarak buradan yakında Euro 2000- maçlarına çıkacak takımımıza şans ve başarı dileklerimizi iletiriz. Ha, bu arada EA Sports'un bir sonraki oyunun ismini biliyorsunuz di mi? UEFA: story of a legendary Turkish team.

Gökhan? Batu



Alternatif	
Fifa 2000	
Sayı/Puan	Kasım 99 90/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Bi 6-7 sene önce bu şimdiki adamların kafası büyüklüğünde adamlarla iki çizgi çizilmiş bir dörtgen de top koştururduk biz.

Ses ve Müzik
Müzik olayı bir futbol oyunundan beklenebileceği kadar iyi. Sesler ise yeterince tatmin edici.

Oynanabilirlik
Zorluk seviyesi ise hayatında hiç futbol oynamamış bir insanı da, bir futbol uzmanını da tatmin edebilir.

Atmosfer
Oyunun sunumu, alt yapı, genel sistem, menü ulaşılabilirliği gibi ufak ayrıntılar da atmosferi bozmayacak cinsten gayet şık.

LEVEL Notu %90

Futbol ve Fifa hayranları zaten alacaktır. Emin olun çok kaliteli bir oyun. İki sayfa boyunca üzerinde durduğumuz Euro2000.

Minimum configirasyon: P133, 32 ram, 4X CD ROM, 150 MB HDD, 3D Kart

Önerilen : P II-200, 64 ram, 8X CD ROM, 500 MB HDD, 3D Kart

3D Desteği: Direct 3D

Multiplay: Var

Extra: Joystick

classic

URBAN OPERATIONS

İstanbul'da geçen bir terörist saldırısına karşı koymaya hazır mısınız? İnsanların kaderi sizin elinizde...

Bilgi İçin: www.rainbowsix.net **Yapım: www.redstorm.com** **Dağıtım: www.redstorm.com**

Yağmurlu geçen bir mayıs sabahı televizyonu açtığınızda haberlerde bir terörist saldırısını sonucunda rehine alınan sivillerin kurtarılarak, teröristlerin etkisiz hale getirildiğini anlatan bir haber ile karşılaşabilirsiniz. İşte dünya oyun tarihinin en uzun isimli oyunlarından biri olan Tom Clancy's Rainbow Six Rogue Spear Mission Pack: Urban Operations'ın bir görevi de İstanbul'da geçiyor. İstanbul'da geçen ilk uluslararası yapım olan Byzantine'i zaten Level ile almıştınız. İstanbul'a bu kadar kapsamlı değinilen ikinci oyun da Urban Operations. İsminden de anlayabileceğiniz gibi aslında Rogue Spear'in görev paketi olan Urban Operations'da aslında pek de iştahınızı kabartabilecek bir yenilik yok.

So Tell The Girls...

Rainbow Six en başından beri dünya üzerindeki gerçek alanları kullanan bir oyun ve bu nedenle Urban Operations'da da dört farklı oyun tipinde oynayabileceğiniz Honk Kong Hotel, İstanbul Marketplace, London Tube Station, Meico City ve Venice Canals olmak üzere toplan 5 ayrı alan mevcut. Tasarımı ve görünümleri çok kaliteli olan bölümler sizi biraz uğraştıracak gibi. Paketteki bir diğer eklenti de orijinal Rainbow Six'de yer alan beş haritanın (Amazon, Hestate, Hacienda, Hotzone, Skyscraper) Rogue Spear Engine'i altında çalışacak şekilde yenilenmiş olarak sunulması. Sadece birkaç görsel değişikliğin bulunduğu bu görevler aynen bırakılmış. Eğer yeni Custom Mission seçeneği olmasaydı paket içerisinde yer alan bu haritalar Urban Operations'ı almak için yeterli neden olarak görülmeyebilirdi. Bu seçenek ile haritaları çeşitli oyun tiplerinde ile 50 teröriste karşı oynamanıza izin veriyor. Uban Operaitons'da Rogue Spear'da yer alan beş oyun tipine (Assault, Lone Wolf, Terrorist Hunt, Hostage Rescue, Recon) ek olarak bir de Defend modu eklenmiş. Defend modunda siz yerinizi korurken teröristler üzerinize saldırıyorlar.Ve tabii ki tüm bu eklentilerin yanında olmazsa olmaz diğer bir şey de silahlar. Eklenen dört yeni silahla ateş gücünüz geliştirilirken görevler için en uygun silahı da kullanabilirsiniz. Silahlar: HK21E3 Light Machine Gun, M249 SAW Light Machine Gun, RPD Light Machine Gun, AWS Silenced Sniper Rifle. Urban Operations'ın ayırt edici bir diğer özelliği de Rogue Spera'dan alınan yapay zekada (AI) yapılan değişiklikler. Bunun etkilerini görebileceğiniz en iyi oyun tipi ise Defend.




AWS



... That I Am Back In Town

Oyundaki tüm haritaları Custom Mission seçeneğiyle oynamak mümkün değil. Sekiz yeni Multiplayer haritası sadece Lone Wolf ve Terrorist Hunt modlarında oynanabilirken, Defend modu sadece beş Urban Operations haritasında oynanabiliyor. Custom Missions seçeneği kullanılarak paket içerisinde yer alan 18 haritadan 60 farklı görev çıkartılabiliyor. Oyunda görsel olarak ön plana çıkan bir diğer nokta da her ülkenin teröristinin görünümünün farklı olması. Güzellik ayrıntılarda saklıdır...


RPD

Görevlerin zorluğu Rainbow Six veya Rogue Spear'ı aratmazken yine oldukça zaman gerektiriyor. Başarıya giden yol ise hatasız hazırlanan plan ve çelik gibi sinirlerden geçiyor. Özellikle çok iyi gizlenmiş olan nişancılar işinizi bayağı bir zorlaştıracak. Hatta çoğu zaman kim tarafından öldürüldüğünüzü veya nereden ateş edildiğini görmek dahi mümkün değil. Grafik olarak göze batan bir değişiklik olmazken ses efektleri neredeyse mükemmel hale getirilmiş.

Urban Operations Rogue Spear'a radikal eklentiler yapmasa da Single ve Multiplayer modlarında sunduğu yeni haritalar ve çeşitli eklentiler ile Rainbow Six fanlarını hayal kırıklığına uğratmayacak bir paket. Ama paketin içeriğine ve sunuş tarzına bakılırsa Multiplayer özelliği ön planda tutuluyor. Sonuç olarak Rainbow Six serisini kaçırmayan oyucular için zevkle oynayabilecekleri bir paket olan Urban Operaions'la yeni tanışacak olanlar ise beraberinde bir tane de Rogue Spear edinmeliler. Arkanızı mutlaka duvara verin...


HK21E3

(Gunde 24 saat, takılmış plak gibi, So Tell The Girls That I Am Back in Town şarkısını çalan insanlarla birlikte çalışmak zorunda kalmamdan dolayı bünyemde oluşan psikolojik rahatsızlıkla uğraşmak çok zamanımı aldığı için son anda gelen bu yazıyı yeterince inceleyecek vakit bulamadım. Yazıda hatalar varsa okuyucularımızdan kendim ve bir şarkıya bu kadar kafasını takabilen arkadaşlarımız adına özür dilerim- Cem)

Phantom

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Rogue Spear Engine'i kullanan paketteki görevler haritaların tasarım ve görüntü kalitesi ile göz dolduruyor

Ses ve Müzik
Ses efektleri ile görsel olarak yakalayamadığınız gerçekliği ve heyacanı yakalamak mümkün

Oynanabilirlik
Zorluk olarak Rogue Spear'dan pek bir farkı olmayan Urban Operations'da iyi hazırlanmış planlar istiyor

Atmosfer
Gerçek mekanlar ve ne yapacakları belli olmayan teröristler. Kalbi olanlar bu oyundan uzak dursunlar

90 LEVEL Notu
Rainbow Six serisini takip edenlerin zaten kaçırmayacağı paket, bu türe yeni başlayanlar için de iyi bir başlangıç noktası

Minimum: Pentium II 233 MMX, 64MB

Önerilen: Pentium II 300, 128 MB

3D Desteği: D3D

Multiplay: 16 Kişi

PSX Versiyonu: Yok

Alternatif

Rouge Spear
Sayı/Puan Ocak 2000 70/100





HIDDEN & DANGEROUS: DEVIL'S BRIDGE

Çekler bile yapıyor kardeşim. Ayıplar olsun bize...

Yapımcı: İllusion Software **Dağıtım:** TalonSoft **Tür:** Taktik-Savaş **Bilgi için:** www.talonsoft.com



Geçen yıl kendisinden fazla söz ettirmeden gelip geçen bir oyun pek çoğunuzun dikkatinden kaçtı, biliyorum. İkinci dünya savaşında, Almanların işgal ettiği Fransa da, direnişçilerle buluşup, onlara destek vermek için seçilmiş bir grup askerin hikayesinin konu edildiği Hidden&Dangerous, maalesef ünlü bir geliştirici firma tarafından üretilmediği için kimse tarafından ciddiye alınmadı. Ortaokulda resimlerimi öğretmenler odasında diğer öğretmenlere gösterecek kadar mükemmel bulan resim hocamın, diğer öğretmenlerin yorumlarını anlattığı sırada düşündüklerimi düşünüyorum şu anda.. "Bu resimlerin altında ünlü bir ressamın imzası olsa, kapış kapış satılırdı..." İmaj sevdası denilen saçmalığın kurbanı olduğuna inandığım Hidden&Dangerous'un görev paketini açıklamak da bana kısmet olduğu için mutluyum çünkü söylenecek çok söz var.

Oyunun bittiği yerden devam eden Hidden&Dangerous'da bu defa İngilizlerin ünlü SAS komandolarını yöneterek, Almanların işgali altındaki Polonya, Çekoslavakya gibi küçük Avrupa devletlerini Hitler'den kurtarmaya çalışıyorsunuz. Görev paketinde üç kampanya etrafında toplam 9 görev oynayabiliyorsunuz ancak, her görevi bitirmenin saatler sürdüğünü, ve her görevde haritanın biraz daha büyüdüğünü hatırlatalım. İlk iki kampanya'nın genellikle Almanların esir kamplarına sızmak, esir Amerikalı subayları kurtarmak, Almanların gizli projelerini çalmak gibi konulardan oluştuğunu da ekleyelim.

Harita bir askerin karısı gibidir

Oyunun orijinalinde olduğu gibi iki boyutlu haritadan aynı anda bir çok emir verebiliyor ve dört adamınızın da aynı anda harekete geçmesini sağlayabiliyorsunuz. Mesela, bir binanın kapısından içeri aynı anda 4'ünün de girmesini istiyorsanız, haritadaki planlama aletleri ile her adamınıza bir yol çizmek ve kapının ağzında buluşturmak olmalı. Sonra da aynı anda kapıdan içeri girmelerini sağlayan yeni bir plan çizebilir hatta evin içine dalar dalmaz kimin hangi noktaları kontrol edebileceğini bile belirleyebilirsiniz. Bu sistemin, Rainbow Six'deki planlama aşamasına çok benzediğini ama açıkçası daha gelişmiş ve pratikleştirilmiş hali olduğunu söylememizde yarar var. Tek eksik yanı, oyun ile harita arasında geçiş yaparken yükleme zamanının bir dakikayı aşması. Bu yüzden bir noktadan sonra insanın haritaya giresi kalmıyor ve plan yapacağına direkt yönetimle adamları ilerletmeyi tercih edebiliyor ki, sonunda mutlaka birkaç adamınız sıkı yaralanıyor veya ölüyor.



Başkasının eline geçmemesi gerekir

Devil's Bridge, orijinal oyuna oranla biraz daha zor görünüyor. İlk oyunda da yapay zeka oldukça iyi idi ve sizi bulmakta, bulunca da savaşmak da başarılıydı. Ancak görev paketinde yapay zekanın biraz daha geliştirildiği anlatılmasına rağmen bu gelişmenin oyunu zorlaştırmaktan başka etkisi olmamış gibi görünüyor. Düşmanlarınız bu kez biraz daha yenilmez olmuşlar gibi görünüyorlar. Ama zaten orijinal oyunu bitirip de görev paketini almak isteyen biri daha kolay bir oyun deneyimi ile tatmin olmayacaktır. Dolayısı ile bu politikanın daha doğru olduğu kestirimde bulunabiliriz.

İllusion Softworks'un çek asıllı bir geliştiri firma olmalarına ve çekistanın de daha birkaç sene öncesine kadar Sovyetlerin işe yaramaz teknolojileri ile donanmış bir ülke olduğunu hatırlarsanız, oyun dünyasına bu kadar kaliteli bir yapım soktukları için



kendilerine saygı duyarsınız. Neden bizim ülkemizde olmuyor diye sormayın sakın. Siz o kopya oyunları almaya devam ettiğiniz sürece bu ülkede ne oyun geliştiricisi firmalar ne de tomarla oyun dergisi olur. Ondan sonra bizim mail kutumuzu gereksiz mektuplarla doldurursunuz. Ben oyun yazmak istiyorum naapabilirim, ben oyun dergisinde yazmak istiyorum naapabilirim? Çok beklersiniz çook.. Bize adresinizi verin, biz sizi ararız..

Cem Şancı

Alternatif

Spec Ops 2

Sayı/Puan Ocak 2000 70/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Oyunun grafikleri mükemmel değil ancak sis ve diğer atmosfer/ışık efektleri görünmü kurtarıyor.

Ses ve Müzik

Sesler ve müzikler İkinci Dünya Savaşı'ndaki havayı yakalamanıza yetiyor.

Oynanabilirlik

Dikkatli ve yavaş ilerlendiği taktirde bir problemle yaşanmıyor. Ara yüklemeler uzun.

Atmosfer

Gergin bir atmosferi var. Tam anlamıyla SAS olduğunuzu hissediyorsunuz. Arkanıza dikkat.

LEVEL Notu %81

Bağımlılık yapıcı, zeka çalıştırmanızı gerektiren, başarılı bir taktik-savaş oyunu. Türe yabancıların denemesi lazım.

Min: P 166, 16 RAM, 4 MB SVGA Ekran Kartı

Önerilen: P 200, 32 RAM, 3D destekli kart

Grafik desteği: Direct3D

Multiplay: Yok

Extra: Yok

IMPERIUM GALACTICA II

Konusu uzay olan RTS'ler genellikle korkutucu görünür... Ama...

Yapım: GT interactive **Dağıtıcı:** GT Interaktive **Tür:** Strateji **Bilgi için:** www. Gtinteractive.com

Küçük bedenlerimizin dünya üzerinde kapladığı yeri düşünürseniz gerçekten küçük olduğumuzu anlarsınız. İki adım mesafeyi yürümeyi bile eziyet gören insanoğlunu evrenle karşılaştırdığınız zaman ise komplekslere girebilirsiniz. En yakınımızdaki yıldıza yolculuk süresinin günümüz şartlarında binlerce yıl olduğunu bırakın, insanoğlunun en yakınındaki gezegene gidebilmesinin bile yıllar süreceğini hatırlatırım size. Bu sonsuz evrende, ona hükmetmek için yaşayan biz küçük insancıkların şimdilik bu şansı olmasa da, günün birinde birileri ölümsüzlüğü icat ettiğinde, asla eksilmeyen ama devamlı sayısı artan insan nüfusuna yeni yerleşimler yaratabilmek için evrene yavaş yavaş yayılmaya başlayacağımıza emin olabilirsiniz. Sanırım o günler geldiğinde yeni canlılarla da tanışacağız ve Kızılderililerin beyaz adamın yayılmasından duyduğu endişenin benzerini yaşayacak bu yeni dostlarımızla da eninde sonunda kapışacağız. Ya da acaba hala evrimimizi tamamlamayı veya geliştirmeyi mi bekliyoruz uzaklara açılmak için? Binlerce yıl sonrasını tasvir etmeye çalıştığım bu kısacık yazıda bile "bize ait olmayan" bir varlığın hemen yok edilmesi gerektiğini düşünecek kadar vahşiyiz hala sanırım.





1997'de yayınlandığında adından çok bahsettirememiş ama strateji severlerin kalbine girmeyi başarabilmiş Imperium Galactica oyununu hatırlıyor musunuz? Oynamaktan zevk aldığım ender oyunlardan biri olan IG evrensel boyutta bir uzay stratejisiydi ve yapmanız gerekenler sadece hangi gemileri nereye göndermenizden ibaret değildi. Koloni yönetiminden, bilimsel araştırmalara, diplomasiye kadar oyuna derinlik katan pek çok stratejik faktör vardı. Oyunun bir güzel yanı ise senaryosunun olmasıydı. Size sıfırdan bir oyun verilmiyor, zaten yaşamın devam ettiği bir imparatorluk içinde basit bir teğmen olarak ufak bir gemiyle başladığınız oyunda verilen görevleri başarıp yükseldikçe yeni haklara sahip oluyordunuz ve her seferinde daha çok yetki ve oyun alanı ile karşılaştığınız oyunun bir noktasından sonra kendinizi imparatorluğun başında buluveriyordunuz. Imperium Galactica gerçekten de övgüyu hak eden bir yapımdı.

Bazen iki boyutlu yüzeysel bir bakış daha iyidir, hayata bakarken...

Imperium Galactica 2 geliştirilirken, birinci oyunda çok beğeni toplayan konseptin korunmaya çalışıldığı ancak, oyunculara daha kullanışlı bir arayüz ve iki boyutlu savaş alanları yerine üç boyutlu güzel görünümlü ve grafik hızlandırıcılar desteğinde göz alıcı efektlerle dolu yeni bir oyun sunulmak istendiği anlaşılıyor. Şimdi bütün bu uzun lafların kısası, yapımcılar her zaman olduğu gibi yine "Hadi beyler, kendimizi aşıp mükemmele yakın bir şey çıkartalım da herkesi etkileyelim," diye girişmişler oyuna gibi görünüyor ama, sonucun ne derece istendiği gibi olduğuna birlikte karar vereceğiz sevgili okuyucum. Buyrun.

Uzun geceler boyunca hırs yapıp, inat edip oynamak, ilerlemek için çaba sarfettiğiniz oyunlar olmuştur mutlaka. Bu tür oyunlara sürükleyici oyunlar diyoruz, hepiniz bilirsiniz. İşte Imperium Galactica 2 de bu tür sürükleyici bir oyun gibi görünüyor ama derinlemesine incelediğimizde gerçekten gözümüze batan birkaç nokta oldu ki, geceler günler boyunca oynamaya devam ettiğimiz oyunlar listesinin üst sıralarındaki yerini kolayca Asheron's Call'a, NFS 5'e bırakıverdi.

Sonsuzluk

Evrenin, sizin bulunduğunuz köşesinde hayat devam etmektedir ve siz de artık uzaya açılmış, koloni kurabilme aşamasına gelmiş yeni bir imparatorluğun başında yıldızlar arası trafikteki yoğunluğunuzu arttırma çabasına giren genç bir imparatoru canlandırmaktasınız. Ancak oyunda yok uzaya açılmakmış, yok yıldızlara seyahat etmekmiş, yok efendim başka gezegenlere yerleşmekmiş, başka canlılarla iletişime geçmekmiş gibi rüyalardan çabuk uyanıyorsunuz zira bu uzay denilen lanet yerin ağzına kadar entrika ve vahşet dolu olduğunu anlıyorsunuz. Ancak, etrafınızdaki korsan klanları, düşman ırklar ve bin bir türlü bela sizin yakanızı bir türlü bırakmıyor ve uzaya bir kere girildi mi oradan çıkmanın bir yolu olmadığını anlıyorsunuz. Elbette siz de hemencecik düzene uyup, yeni teknolojiler geliştirmeye, savaş gemileri icat etmeye, koloniler kurmaya, ittifaklar yapmaya başlıyorsunuz. Evet, artık düzenin adamısınızdır ve tek amacınız da tüm evreni ele geçirmektir.

Konu bu kadar klişe görünse





de oyun, bir strateji oyunundan beklenmeyecek şekilde senaryo da içeriyor. Ancak işin güzel yanı bu senaryoya bağlı kalarak oynamak zorunda olmamanız. Yani normal bir strateji oyununda olduğu gibi kafanıza göre oraya buraya taktik yetiştirirken, sık sık karşınıza çıkacak olan mesaj ekranına bağlanıyorsunuz ve bir video eşliğinde "İmparatorum, imparatorum, şu gezegende ayaklanma çıktı arakasında şunların ve bunların olduğunu tahmin ediyoruz, bu arada birisi Profesör Arctanjant'ı kaçırdı, ayrıca karınız da sizi aldatıyor, bir dost..." benzeri mesajlar alıyorsunuz.

Selam Dünyalı Biz Dostuz...

Hemen ardından oyun ekranının üzerinde bu görevi bitirmeniz için sizi uyaran bir mesaj çıkıyor ve siz görevi bitirene veya görev zaman aşımına uğrayana kadar orada kalıyor. Elbette bunların peşinden koşmak zorunda değilsiniz ama, ticaret federasyonu gemilerinden biri size mesaj gönderip, "bilmem ne gezegeninin yanında korsanlar saldırdı, aman bir el atıver bana, koş..." dediğinde gidip zavallı tüccara yardım ederseniz ticaret federasyonu size sempati duymaya başlıyor ve bu federasyona bağlı tüccarlar sizi daha çok ziyaret etmeye başlıyorlar ki bunun da anlamı vergi toplayıp daha çok para kazanmanız demek oluyor.

Çok mu uzun anlattım arkadaşlar? Bir de senaryoyla ilgili ilginç bir anımı anlatmadan geçemicem: Korsan klanları ile başınız çok derde giriyor, kasıp klanların başını buluyorsunuz. Yani korsanların kralını buluyor bir de yeniyorsunuz. Adam da size, beni yendin ama klanlarım tek başına hareket eder, bundan sonra sana daha fazla saldıracaklar diyor. Oha dediğiniz sırada kral



yine karşınıza çıkıp, "Sen iyi bir savaşçısın, bu savaşın bitmesi için seni damadım olarak görmek istiyorum. Gel kızımla evlen." diyor. Aman ne güzel diyorsunuz, hem iş hem aşk, hemen kabul ediyorsunuz ve klanlarla kavganız bitiyor. Ama bir saat sonra bir mesaj daha geliyor, müstakbel karınız videodan size "İmparator olmuşsun ama adam olamamışsın. Ben seni sevmiyorum, ben Makgregor klanının prensini seviyorum, babama bu evlilikten vazgeçtiğini söyleceksin, yoksa benimle gerçekten tanışırsın..." diyor ki burada hemen bir parantez açalım, bu kız yani kralın kızı evrendeki en güçlü korsan donanmasına sahip ve harbi iyi savaşçı ama diğer yandan evlilikten vazgeçtiniz mi de tüm korsanların karşısına geçiyorsunuz artık ne desem boş. Ah bu kadınlar, bulmuş güzelim imparatoru evlenmem diye tutturuyor ve de evreni kana buluyor.

Selam uzaylı, biz dostuz!

Oyundaki diploması özelliğini pek tutmadığımı açık seçik ifade etmeliyim. Eğer evrenin en güçlü ordusuna sahip değilseniz kimse sizinle ittifak kurmuyor veya dost olmuyor. En kolay levelde bile bütün ırklar saldırgan ve anlayışsız. Ancak diplomasi özelliği yeterince gelişmemiş olsa da oyundaki casusluk sistemi gerçekten göz dolduruyor. İyi gelişmiş casuslarla, neredeyse hiç ordu kurmaya gerek kalmadan düşmanlarınızı batırabiliyorsunuz hatta ele geçirebiliyorsunuz. Casuslarınızın her biri belirli özelliklere sahip oluyor ve görev başardıkça veya eğitildikçe level atlıyor. Yüksek levellerdeki bir casus, düşman uzay gemilerini tek tek sabote edebilirken, düşman kolonilerinde isyan çıkartıp size de bağlıyabiliyor. Ama sıkı durun, ajanlar iki yönlü de çalışabiliyor. Gizli görev sırasında yakalanan ajanlar, öldürülebiliyor, geri iade edilebiliyor veya çift yönlü ajan olması için zorlanabiliyor, dolayısıyla siz düşmanınızın ajanlarını yakalayıp kendi tarafınıza çekebildiğiniz gibi düşmanınız da sizin ajanlarınızı yakalayabiliyor. Daha da iyisi, ajanlarınıza işi gücü bıraktırıp düşman ajanlarını avlamalarını emredebiliyorsunuz ve evrende bir casuslar savaşı başlıyor. Elbette bu savaşlar grafiksel olarak canlandırılmamış ama casuslarınız, "Düşmanın bir levelde 12 casusunu geberttik az önce," diye mesaj yolladığında siz yeterince mutlu olabiliyorsunuz. Zira,



düşmanınızın elinde bir level 12 casus olması demek her an size bir suikast düzenleyebilir ve başarılı olursa sizi oyundan silebilir demektir. Şimdi olayın ehemmiyetini (önemini yani) anlayabiliyor musunuz?

Imperium Galactica 2, starteji sevenlerin, özellikle de birinci oyunu sevenlerin yine beğeniyle oynayacağı bir oyun olarak görünüyor. İki yıldır bekleniyordu ancak, beklendiği kadar, ne yazık ki, bir şaheser değil. Uzay savaşlarının üç boyutlu olmasına rağmen 2 boyutta kontrole izin vermesi, diplomasideki mantıksızlığın -maalesef- oyunu tamamıyla etkilemesi ve gezegen yüzeyindeki savaşların da yetersiz kalması nedeniyle oyuncuların IG2'de aradıklarını tam anlamıyla bulamayacaklarını sanıyorum. Ama yine de, Civ, Master of Orion ve Starcraft karışımı gibi görünen bu oyunu oynamaktan zevk alabilirsiniz.

Cem Şancı

Alternatif

Rebellion

Sayı/Puan	Mayıs 98 70/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Oynanışla ilgisi az olan kısımlarda, ara videolarda, arabirim kaplamalarında göz alıcı ama savaş haritalarında zayıf.

Ses ve Müzik

Uzayın soğuk ve karanlık havasını hissettirebilen, heyecan verici bir müzik, ama aynı başarıyu yakalayamayan sesler.

Oynanabilirlik

Arabirim geliştirilmiş ve kontroller iyileştirilmiş. Diplomatik yolların devamlı kapalı olması sizi hep zor bir savaş hali içinde tutuyor.

Atmosfer

Birinci oyunu sevenler için sorun olmayacaktır ama yeni tanışacakları çok sürüklemeyebilir.

LEVEL Notu %68

Uzay stratejisi geliştirmenin kolay olmadığını biliyoruz. IG2 yine de diğer rakiplerinin yanında oynanabilir olarak duruyor.

Minimum: PII 300 Mhz., 64 MB RAM, 3D Kart

Önerilen: PII 400 Mhz., 128 MB RAM, 16 MB 3D Kart

Grafik Desteği: Direct 3D-Maksimum 1280X 1024 Çözünürlük

Multiplay: Modem, Internet, AG

Extra: Yok

GROMADA

Vur, vur hepsini vur! Şunu da vur, bunu da vur, onu da...

Publisher: Buka Entertainment www.buka.com **Developer:** Gromada **Türü:** Action/Arcade

Bi dakika, bi dakika... Ben buna benzer bi oyunu daha evvelden hatırlıyorum. Sanırım... Sanırım, evet, evet! Amiga'mda buna benzer bi oyun vardı. Eskilerden kalma platform oyunlarını hatırlatan bu oyun uzun süredir elinize geçmeyen cuv cuv tipi bir action. Dergide oyunu ilk denediğimde çok hoşuma gitmese de eve getirdiğimde biraz başında kaldım ve de ufak tefek eğlenceli yerlerini keşfedebildim.

Herkes ölsün ben kalayım

Oyunun konusu oyunla aynı isimde bir gezegende geçiyor. Gromada yeni savaş makinelerinin denenmesi için kullanılan bir gezegen. Fakat gezegende denemeler yaparken yaratıklar gezegeni basıyor ve de bütün makinaları kontrollerine geçiriyorlar. Tabii ki bir tanesi hariç. Oyunda tarafımızdan kontrol edilen Kassandra yüksek savaş kapasitelerine sahip bir süper tank. Amacınız, tankınız Kassandra ile gezegeni yaratıkların kontrollerine al-



dıkları makinalardan ve yine yaratıkların oluşturduğu bitki kolonilerinden temizlemek.

19 bölümün ilk birkaç tanesi zaten kolaylığından da anlayacağınız gibi eğitim bölümü şeklinde tasarlanmış. 2. görevinizden



sonra bölüm başlarında tankınızda kullanacağınız silah ve eklentileri seçiyorsunuz. Bunlar daha hızlı tekerlekler veya daha sağlam zırh gibi eklentiler olabiliyor. Bir görevde 4 adet farklı silah taşıma hakkınız var.

Bazı bölümlerde görevler ana ve yan olmak üzere birden fazla olabiliyor. Görevler genelde bir yeri veya birini yok etmek, bir eşyayı bulmak veya hayatta kalmak şeklinde verilebiliyor. Düşmanlarınız gezegendeki deneme amaçlı makinalar. Düşmanlarınız için gerekli silahları bölüm başında da doğru seçmelisiniz. Çünkü helikopterlerin olduğu bir haritada havaya ateş edemeyen silahlar pek de işinize yaramaz.

Oyunun grafikleri çok basit düzeyde ve oldukça renkli. Her ne kadar günümüz oyunları gibi yüksek konfigürasyona ihtiyaç duyan 3D grafiklere sahip değilse de, patlama, sis gibi efektler kullanılmış. 800x600 çıkabileceğiniz en yüksek çözünürlük ama zaten ortada daha fazlasını gerektirecek bir şey yok.

Arayüz çok zayıf. Daha doğrusu arayüz yok. Ekranda enerjinizin veya kurşununuzun ne kadar kaldığını veya hangi silahı, hangi zırhı kullandığınızı gösteren hiç bir belirti yok. Bu da oynanabilirliği oldukça düşürüyor. Çünkü enerjiye ihtiyacınız olup olmadığını sürekli medi-kit'lerin üstünden geçerek anlamak çok sıkıcı.

Sıkıldım!!!

Sesler oyunun atmosferine uygun fakat, iyi değil. Yani yazının başında da söylediğim gibi cuv cuv tarzı sesler oyuna hakim. Sesler sanki PC speaker'dan çıkıyor. Ses efektlerinin kaliteli olmayışı çoğunlukla karışıklığa sebep oluyor. Bazen birkaç ünite aynı anda ateş edince hiç bir şey seçemiyorsunuz. Müzik oyunun hızına uygun ve hareketli.

Çok oyuncu desteği LAN veya modemle 4 kişiye kadar. Internet üzerinde oynanabilecek bir sunucusu yok. Zaten çok oyunculu oynayabileceğiniz çok daha zevkli oyunlar var.

Genel olarak Gromada zamanın teknik özelliklerinden uzak ve oynanabilirliği vasatı geçemeyen bir oyun. Kolay kontrolleri, kısa alışma süresi ve biraz action içermesi belki sizi bu oyunun başında biraz tutabilir. Fakat başlarda eğlenceli giden oyunu sonlara doğru sıkılıp bir köşeye atmanız muhtemel. Çünkü gittikçe aynı şeyler tekrarlanmaya başlıyor. Sadece düşmanlara ateş ederek mouse'unuzun dayanıklılığını



ölçmek biraz sıkıcı.

Sistem gereksinimlerinin çok yüksek olmaması makinası çok iyi olmayanlar tarafından tercih edilmesini sağlayabilir. Eski platform oyunlarından hoşlanıyorsanız



deneyebilirsiniz. Piyasadaki bütün oyunları oynayacak kadar deliyseniz ve bir tek bu kalmışsa deneyebilirsiniz. Ama şu sıralar çıkan bir çok oyun bundan daha iyi.

Onur Bayram



LEVEL KARNESİ

Grafikler
Bir platform oyunu için iyi. Ama sadece o kadar. Grafikler günümüzden uzak, basit 2D grafikler...

Ses ve Müzik
Kalitesiz sesler çoğu zaman karışıklığa sebep oluyor. Müzik ise seslerin kötülüğünü kapamaya çalışıyor.

Oynanabilirlik
Basit kontroller ve hız oynanabilirliği arttırırken arayüz ilerlerde sıradanlık yaratıyor. Kim galip gelir dersiniz?

Atmosfer
Oyun ilerledikçe kendini yenileyemiyor. Başlarda yakaladığınız atmosferi ilerde bulamayacaksınız.

%37 LEVEL Notu

Hiç bir yanınıza kalmadıysa, sıkıntıdan patladıysanız alın oynayın. Eski günleri yad edersiniz.

Min: Pentium166 MMX, 16 Mb RAM, 4xCD-ROM

Önerilen: Pentium2-233 MMX, 32 Mb RAM, 8xCD-ROM

multiplay: Lan veya Modem 4 kişi

Extra: yok

Alternatif

SWARM

Sayı/Puan Aralık 99 90/100

TOMB RAIDER: THE LOST ARTIFACT

Dizi çekelim?

Üretici: Core Desing **Dağıtıcı:** Eidos **Bilgi için:** www.eidosinteractive.com



Eidos firması inatla Tomb Raider serisine yeni oyunlar eklemeye devam ediyor. Serinin 3. oyununun devamı niteliğindeki The Lost Artifact ek görev paketi şeklinde firma tarafından piyasaya sürüldü. Üretici firmadan kişisel ricam artık ek görev paketleri çıkarmakla uğraşmamaları ve bir adet senaryo editörü çıkararak herkesin rahat etmesini sağlamaları. Tamamen yılan hikayesine dönen oyunda zavallı Lara abla o ülke senin bu ülke benim yorulmadan usanmadan ve de vücut bakımını aksatmadan düşmanlarına meydan okuyor. Umarım Lara Croft'ın filmi tadında kalır.

Tomb Raider III'ün sonunda Dr. Willard'ı alt eden Lara, bu ek görev paketinde bir mağaraya düşen meteorun ardından orada keşfettiği gizli bir uygarlıkla macerasını sürdürüyor. 6 yeni bölüm öncekilerden daha uzun ve zor. Bölümlerdeki en büyük yenilik yeni düşmanlar. Ölmemekte direnen yeni guardlar, eski devirlerden kalma yaratıklar ve mutant hayvanlar sizi oldukça zorlayacak. Haritaların büyük dizayn edilmesi sebebiyle haritalarda çok daha fazla bulmaca var ve bunlarda öncekilere pek benzemiyor. Böylece 6 bölüm de olsa gayet uzun oynama süresine sahip oluyorsunuz.

Yeniliklerden bir diğeri ise oyunun geçtiği iç ve dış mekanlar. Willard'ın mekanı olan Iskoç kalelerinden Fransa'ya uzanan mekanlar, görsel açıdan hoş bir atmosfer sağlıyor. Haritalara saklanan gizli bölmeler ve yerler arttırılmış. Bazı gizli mekanların oyunla ve konuyla hiç alakası olmayabiliyor. Tabii ki buraları bulmak çok da kolay olmuyor. Bu ek görev paketinde dikkatimi çeken sarmaşıklara tutunmanın veya tırmanmanın çok yerde hayat kurtardığı. Eğer bir yerde takıldıysanız veya bir yere ulaşamıyorsanız ilk deneyeceğiniz şey etrafta tırmanabileceğiniz düz bir duvar veya asılabileceğiniz bir tavan aramak olsun.



Arayüz ve menüler alıştığımız gibi sade ve anlaşılır. Ana menüden her zamanki gibi Lara'nın evine girebilir, evin bahçesinde ve içinde istediğiniz gibi dolaşabilir, bahçedeki deneme parkuruyla el alışkanlığı sağlayabilirsiniz.

Oyun Tomb Raider III'ün ek görev paketi niteliğinde olduğu için aynı grafik motorunu kullanmaya devam ediyor. Motor keskin grafiklere olanak sağlarken onlarca hataya sahip. Bir çok yerde kırılmalar, iç içe geçmeler ve dokuların kaybolması gibi problemleri bir önceki oyunda olduğu gibi bu oyunda da göreceksiniz. Ayrıca kamera açıları yine her zamanki gibi oyunu zorlaştıran bir etmen olmaya devam ediyor. Yine gerekli yerlerde anlamsız kamera görüşleri birçok şeyi kaçırmanıza veya saatlerce dolaşıp durmanıza neden olabilir. Bunun dışında sudaki efektler, silah ve patlama efektleri ve yağmur, kar gibi hava efektleri oldukça başarılı. Birçok 3D kart tarafından desteklenen oyunda yüksek çözünürlüklere çıkabilmek mümkün. Fakat yüksek çözünürlüğün yüksek konfigürasyon gerektirdiğini de unutmamak lazım.

Ek görev paketinin ses ve müzikleri, önceki Tomb Raider'larda da olduğu gibi tatmin edici. Doğru yerlerde giren heyecanlı müzik size tehlikenin yaklaştığını haber veriyor. Silahların ses efektleri, düşmanların ve Lara'nın sesleri atmosferi sağlamaya yetiyor.

Hakkında çok da söylenecek bir şey bulunmayan Tomb Raider: The Lost Artifact Eidos'un oyunun hayranlarını bir süre daha idare etmesi amacıyla çıkarılmış bir görev paketi. 3. oyunun devamı olduğu için çok da fazla yenilik beklemeden oynamak gerekiyor. Eğer bu seriden sıkılmadıysanız ve hala oynayacak Tomb Raider arıyorsanız bu ek pakete bir göz atabilirsiniz.

Onur Bayram





Alternatif

Tomb Raider 1,2,4

Sayı/Puan 67/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Önceki Tomb Raider'lardan farkı yok. Grafikler aynı. Dolayısıyla da hatalar da aynı. Sadece Lara biraz daha yumuşak.

Ses ve Müzik
Oyunda atmosferi yaratan en önemli unsur. Başarılı sesler ve müzik. Sadece Lara biraz daha konuşkan olsaydı...

Oynanabilirlik
Bulmacaların zor olması bir yere kadar oynatıyor. Geniş haritalarda kaybolup sıkılabilirsiniz.

Atmosfer
Şimdiye kadar sıkılmadıysanız şimdiden sonra da sıkılmazsınız. Ne de olsa değişen bir şey yok.

LEVEL Notu %67

Ben bu dizi çekme işine gerçekten sıcak bakıyorum. Sadece dövüş, savaş çok yanlış. Biraz da işe gündelik hayatı katmalıyız.

Min: P 166, 16 RAM, 4 MB SVGA Ekran Kartı

Önerilen: P 200, 32 RAM, 3D destekli kart

Grafik desteği: Direct3D

Multiplay: Yok

Extra: Yok



ENEMY ENGAGED: RAH-66 COMANCHE VS. KA-52 HOKUM

Savaş Helikopterlerinin amansız rekabeti...

Yapım: Razorworks **Dağıtım:** Empire **Tür:** Helikopter Simülasyonu **Web:** www.enemyengaged.com



90'lı yıllar (vay çok nostaljik bir giriş oldu şimdiden, ne de olsa arada bir asır var). O zaman bir Amiga sahibiyim, Amiga'nın PC'lere kök söktürdüğü, çoğu PC kullanıcısının Amiga'nın oyunlarına gıpta ettiği zamanlar. Bilgisayarcıma gidip ilk helikopter oyunum olan Gunship 2000'i almıştım. Tam dört disketlik mükemmel bir oyundu. Bir yandan ben, bir yandan kardeşim sabah akşam Gunship 2000 oynardık. Sonra oyunun üçüncü disketinde oyundan kaynaklanan bir hatadan dolayı bir bölümde takıldım. Attığım füzeler hedefin üzerinden geçip gidiyordu. Acayip üzülmüştüm bu duruma. Bu olaydan yaklaşık bir sene sonra Gunship'i tekrar satın aldım. Tekrar oynadım ve yine aynı yerde takıldım. Bu sefer hissettiğim şey üzüntü değil sinirdi. Ve o günden sonra hiç bir helikopter simülasyonu oynamadım.

Tarih tekerrürden ibarettir

...ta ki Tuğbek beni arayıp "Cem'in selamı var, Enemy Engaged: Rah-66 Comanche vs. KA-52 Hokum'u incelemen gerekiyor," diyene kadar. İlk önce oyunun ismini tam anlamadığımdan bunun bir helikopter simülasyonu olabileceğini de düşünmemiştim ama, Tuğbek beynimi okurcasına bunun ne tür bir oyun olduğunu da bir çırpıda söyleyiverdi. Tarih bana ağlarını örmüştü, helikopterlerle tekrar yüzleşmem gerekiyordu. Öncelikle şunu belirteyim ki, tam ismiyle Enemy Engaged: Rah-66 Comanche versus KA-52 Hokum dünyanın en uzun simülasyon ismine sahip. Bu oyunun bir de önceki oyunu varmış (meraklıları elbette bilirler), onun da ismi Enemy Engaged: Apache Havoc. Bu oyunda iki teknolojik harikadan birini kullanıyorsunuz: RAH-66 Comanche veya çift motorlu bir KA-52 Hokum. Ayrıca eğer biraz önce bahsettiğim Apache Havoc oyununa da sahipseniz bu iki helikopterine yanı sıra AH-64D Apache veya Mi-28 Havoc-B de kullanabiliyorsunuz. Bu oyunda oynayabileceğiniz üç yeni campaign bulunuyor ve yine eğer önceki oyun da kurulu durumdaysa campaign sayısı altıya çıkıyor.

Bu campaign'lerin geçtikleri yerler ise günümüzün sıcak çatışma noktaları olan Tayvan, Lübnan ve Yemen. Her bir bölgenin coğrafi haritaları, gerçek topoğrafik haritalardan uyarlanmış ve saklanmanız için nehir yatakları, dağlar ve ormanlar gibi lükslere sahipler. Alçak irtifada uçuşlar gerçekten görülmeye değer, tek kelimeyle korkutucu.



...ve de tekerrür etti netekim

Bir simülasyon oyununda dikkat edilmesi en önemli olan şey uçuş modellemeleridir. Emin olabilirsiniz ki bu oyunun fizik ve uçuş modelleri çok gerçekçi. Hatta okuduğum sayfalardan birindeki gerçek bir helikopter pilotu da modellemeden çok memnun kaldığını söylüyordu. Helikopterlerin iç tasarımları ve dış dünya çizimleri mükemmel denilebilir. Kokpitlerdeki en ince ayrıntı bile düşünülmüş ve sanki önünüzde elinizi uzatsanız dokunabileceğiniz göstergeler duruyor gibi. İnsanın helikopter kullanası geliyor valla. Olcaktı şimdi şurada bir helikopter, nasıl da uçardım bu oyunu gördükten sonra. Razorworks çok akıllıca davranarak farklı bilgisayar ve grafik konfigürasyonlarına göre simülasyonda farklı ayrıntı seviyelerini kullanmış. Bu da eğer elinizde çok çok iyi bir sistem varsa, göreceklerinizi ağzını açık bırakacak kadar güzel olacak demek oluyor.

Yazının dağılmaya başladığının farkındayım ama ben tekrar kokpite döneceğim. O kadar güzel görünüyorlar ki gerçekten. Elbette daha önce hiçbir Comanche veya Hokum görmediğim için gerçek kokpitlerin neye benzediğini bilmiyorum. Ama bundan daha iyi olmaları pek de mümkün değilmiş gibi geliyor bana. Kokpitte Multi-Function Display denilen kısımlar var. Buralarda istediğiniz görünümleri izleyebiliyorsunuz. Mesela birinde Yer Radarını seçerken, diğerinde Silah Durumu'nuzu ya da Hava Radarı'nı görmeyi tercih edebilirsiniz. MFD'lerle ilgili her şey için bir klavye kısayolu bulunuyor. Ancak bu kısayolları değiştiremiyorsunuz, zaten oyunda o kadar çok kısayol var ki (180'den fazla) birini değiştireyim derken hepsi birbirine girerdi sanırım. Bu





MFD'lerin çoğunda menzil, yön ve zoom ayarları bulunuyor. Kullanabileceğiniz MFD'lerin sayısı ise dört. Normal helikopter kullanamaya alışık olan biri bile bunların hepsini öğrenmek için biraz zamana gerek duyardı diye düşünmemek elde değil.

Pişman mısın diyecek olursanız...

Aklıma gelmişken bir kaç önemli noktaya da deyineyim. Cam kokpit özelliği Apache veya Havoc kullanırken çalışmıyor. Sanırım bir de bununla uğraşsalar oyunun çıkışı iyice gecikirdi. Ama hiç belli olmaz tabii, oyun henüz Amerika'da piyasaya sürülmedi, yalnızca Avrupa'da yayınlandı. Bu yüzden Razorworks bir sürpriz yaparak bu özelliği de ekleyebilir. Hoş bundan haberimiz olacağını da pek sanmıyorum ya. Ama tabii bu gerçekçilik havasını pek etkilemiyor. Gerçekçilik demişken Hokum kullanırken TADS modunu seçtiğinizde co-pilotunuz uzanıp MFD'deki bir düğmeye basıyor ve periskoptan bakmak için öne falan eğiliyor. Her şey o kadar gerçekçi yapılmış ki, bu insana yepyeni bir heyecan tattırıyor açıkçası. Bildiğiniz (veya yaklaşık beş kelime sonra öğreneceğiniz gibi) RAH-66 Comanche'in dizaynı co-pilotunuz arkanızda oturacak şekilde yapılmış. KA-52 Hokum'da ise co-pilotunuzun yanınızda oturuyor, böylece gözünüzün bir köşesiyle onu sürekli görebiliyorsunuz. Madem ayrıntılardan açıldı söz, biraz da oyunda kullanabileceğiniz silahlardan bahsedelim. Enemy Engaged: Rah-66 Comanche vs. KA-52 Hokum'da düşmanlarınızı yok etmeniz için kullanabileceğiniz beş çeşit silah bulunuyor. Bunlardan ilki 20mm gattling gun. Hem yer hem de hava hedefleri için uygun olan bu silahı kullanabilmek için hedeften en fazla 1.5 km. uzakta olmalı ve açık bir görüşe sahip olmanız gerekiyor. Yer hedeflerinde kullanıldığında kurşunları çok çabuk bitiyor, o yüzden oyun sırasında bu silahı hava hedefleri için kullanırsanız daha iyi olur. İkinci silahımız AIM-92 Stinger. Bu tür oyunlara ilgi duyan herkesin ezbere bildiği bu füzenin özelliklerini tekrarlamaya gerek olduğunu sanmıyorum aslında. Ben de Gunship 2000'de kullanmayı çok severdim bu silahı. Hoş Gunship'e artık simülasyon demek için bin tane şahit lazım ama olsun, onun yeri de ayrı elbette(Gunship'in yeni versiyonunun tanıtımı bu sayımızda var-Cem). Bilmeyenler için söylüyorum, Stinger füzesi ısıya güdümlü havadan havaya bir füzedir arkadaşlar. 5 km. menzili vardır ama flare'ler sayesinde yanıltılması çok kolaydır. Yine de bir sonraki silah olan Hellfire'dan daha hafif ve daha hızlılar. Oyundaki üçüncü silah AGM-114L Longbow Hellfire. Yer ve yavaş hava hedefleri için ideal bir füze. Bu füzenin kullanımı hakkında öğrendiğim bir şey oldu. Normal helikopterlerde Priority Fire Zone (Öncelikli Ateş Bölgesi) diye bir olay var. Boylece sanırım bir hedef vurulduğunda kendiliğinden o bölgenin içindeki diğer bir hedefe kilitlenilebiliyor. Enemy Engaged'de ise bir düşmanı vurduktan sonra hemen sonraki hedef tuşuna basmalı ve Hellfire'ları yollamalısınız. Bu biraz zahmetli bir iş. Neyse bu kadar kusur kadı kızında da olur.



...elbette değilim derim size.

Dördüncü silahımızın ismi AGM-114K Hellfire II. Bu füze, Hellfire'ın yarı-etkin lazer yönetimli hali. Çarpışma anına kadar hedefin lazerlere işaretlenmesini gerektiriyor. Hellfire'ların her iki cinsi de oldukça ağır (45 kilo) ve en fazla 1.3 mach hıza ulaşabiliyorlar. Stinger ise 13.6 kiloydu ve 2.0 mach hızına ulaşabiliyordu. Ayrıca çoğu simülasyon oyununda eksik olan bir özellik bu oyunda var: Eğer LOAL modunu kullanırsanız füze menziliniz düşüyor. Çünkü geniş kavisli uçuş yolu, motora daha fazla güç binmesine neden oluyor ve de sanırım bu yüzden füzelere yeterince güç verilemiyor. Biraz tahminlerle dolu bir yazı olmaya başladı ama gidip de bir helikopter pilotundan yeterli bilgi alacak vaktim olmadı ne yazık ki. Son silahımız ise Hydra 70 Rockets. Bunlar 70mm'lik roketler. Hedefe kilitlenmek için düşmanı önünüze almalısınız. Bu roketlerde iki çeşit savaş başlığı kullanılabiliyor, M255 HE ve M261 MPSM. M255 hafif yer hedefleri ve yerdeki uçaklar için, M261 ise daha ağır zırhlı hedefler için kullanılıyor.

Yazının sonlarına doğru biraz ayrıntıya girmiş olsam da oyunda karşılaşacağınız ayrıntının yanında bunlar pek de bir şey sayılmaz. Bu oyunun şimdiye kadar yapılmış en iyi helikopter simülasyonu olduğunu söylersem sanırım abartmış olmam. Empire ve Razorworks çok az bug'a sahip olan mükemmel bir oyun yapmışlar. Bu oyunu gerçek bir helikopter çatışması merakı taşıyan herkese tavsiye ediyorum.

Eser Güven



Alternatif

Gunship	
Sayı/Puan	Haziran 2000 80/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Bir Helikopter simülasyonunda olması beklendiği gibi güzel ve detaylı. Işık efektleri gece savaşmaya değecek kadar iyi.

Ses ve Müzik

Çok mükemmel olmasalar da müzikler heyecanlı, sesler gerçekçi. Oyunun atmosferine katkıda bulunuyorlar.

Oynanabilirlik

Bir simülasyonla aksiyon oyununu karışımını hayal edin. Oyun olabildiğince kullanıcı dostu olarak dizayn edilmiş.

Atmosfer

50 Metre yükseklikte uçarken çakılmanın korkusunu yükselince de vurulmanın korkusunu yaşıyorsunuz.

LEVEL Notu %80

Enemy Engaged rakibi Gunship'i bile büyülçüyebilecek kaliteli bir yapım. Meraklılara tavsiye edilir.

Minimum: Pentium 133, 32 MB bellek, 200 MB sabit disk, 8 hızlı CDRom

Önerilen: Pentium II-266, 64 MB bellek, 300 MB sabit disk, 8 hızlı CDRom

Multiplayer: Yok

Grafik Desteği: 2 MB ekran kartı

AGHARTA

İyi bir deneme ama maalesef kötü bir sonuç. Belki bir dahaki sefere...

Yapım: Aniware **Dağıtım:IQ** **Tür:Adventure** **Web: www.agharta.com**

Hikayem rüzgarlı bir İstanbul sabahında başladı, dışarıda lodos vardı ve muhtemelen o sabah Kadıköy'den kalkması gereken gemiler kendilerini hiç de yola çıkacak gibi hissetmedikleri için yolcuların şikayetlerine aldırmaksızın iskelelerini tek etmeme kararı almışlardı. Lodoslu sabahlarda Kadıköy'ün gemilerini hep takdir etmişimdir, kendime benzettiğim için... Her neyse, böyle isteksiz bir sabahta elime tutuşturulan oyunun adı Agharta'ydı. Oynadığınızı hatta duyduğunuzu sanmıyorum, çünkü ben de oyuna baktığımda ilk tepkim "bu ne ya?" oldu. Yine de bütün önyargılarımı ait oldukları köşeye bırakıp ilk bakışta 2 CD'lik gibi görünen bu adventure oyununu bilgisayarıma kurmak konusunda tereddüt etmedim. İlk CD'yle işim yaklaşık 1,5 dakika sürdü. Ortalamanın altında bir bilgisayardan koca bir CD'yi bu kadar kısa sürede yüklemesini beklemenin hayalperestlik olduğunu kabul edip Agharta'nın biraz vitrin olsun diye 2 CD'lik bir oyun olduğuna kanaat getirdim. Tabii önemli olan oyunun kendisiydi. Adı duyulmamış ve düşük bütçeli oyunlar yapan yaratıcı gruplara karşı hissettiğim bütün sempatiyi devreye sokarak Agharta'yı oynamaya başladım.



Sen geçerken sahilden...

Buradan sonrası sadece lodosu, gemileri ve beni değil, sizi de ilgilendiriyor. Oyunu başlattığınızda çok hoş bir aksanla altı sayfalık bir hikayeyi okuyan bir ses karşılıyor sizi.



Aslında hikayemizin geri planı altı sayfa sürecek kadar karışık değil, bütün konu bir takım bilimsel araştırmalar yapmak için tutup Antarktika'ya giden bir bilim adamını altından kalkamadığı bu macerasını mutlu bir şekilde sonlandırmak için onun peşinden çıktığımız uzun bir yolculuktan ibaret. En azından özetlemek gerekirse böyle. Oyuna bu uzun geri planı okuduktan ve dinledikten sonra kendimizi ve sadık köpeğimiz Murphy'i adamımızı aramak için yola çıktığımız uçağımızın yanında buluyoruz. Kıtanın kendine has garip sisi yüzünden uçak düşmüş ve biz hiç hazırlıksız ortada kalmış durumdayız. Yapmamız gereken şey çok açık, ortalığı tarayarak hem kayıp bilim adamının izini hem de buradan çıkmanın bir yolunu bulmamız gerekiyor. Bence buraya kadar her şey gayet güzel, hatta çok hoş ayrıntıları olan güzel bir ortamda hem sevimli hem sadık bir köpekle kısa (ya da uzun) bir gezintiye çıkmaya da kimsenin itirazı olmamalı, nitekim benim yok... Fakat nedense Agharta'yı yapan sempatik Aniware ekibi ortaya kasıntı ve oynanamaz bir oyun çıkarmak için elinden geleni yapmış gibi görünüyor. İnsan böylesi hoş bir girişten sonra neden bu insanların kendi kendilerine haksızlık ettiğini anlamakta güçlük çekiyor.

Sessizce...

Bugüne kadar içinde oyuncunun hızını ve attraktif yeteneklerini sınayan ufak bölümler içeren bir dolu adventure gördüm ve oynadım, bunda garip bir taraf yok. Eğer hikaye çok çarpıcı ve iddialı değilse zaten araya bu tip heyecan dozunu yükselten aksiyonlar yerleştirmek daima akıllıca ve hoşa giden bir şeydir. Ama daha oyunun başında oynayanı yıldıran ve sinirden kudurtan bir oyun yapmanın mantığı nedir bu konuda bir fikir geliştirebilmiş değilim. Elbette insan biraz zorlandığı bir işi ya da görevi tamamladığında basit bir işin altından kalktığı zamanlara göre daha keyifli ve güvenli hisseder ve bir oyunun oyunculara vermeye çalıştığı şeylerden biri de budur ama bir oyunun amacı asla sinir hastası insanlar yaratmak olmamalıdır. İşte Agharta'nın sorunu bu, eğer ille de oynamak istiyorsanız yanınızda en azından bir kutu Diazem bulundurmanızı şiddetle tavsiye ediyorum. Ya da kimyasal desteğe karşıysanız Tuğbek'in yaptığı gibi mouse'u kullanarak monitörü kırmayı da deneyebilirsiniz. Eh, tabii kendi özgün metotlarınızı geliştirmeniz de mümkün. Belki de en sağlıklısı Agharta'yı hiç denememek.

Gemiler kalkar bu limandan...

Sonuçta o sabah lodos vardı, gemiler gibi ben de hiçbir yere gitmek istemiyordum. Her şeyi ve herkesi unutup uyumak en iyisiydi. Ortalık sakinleşip insanlar istedikleri yere bildikleri yollardan gitmeye başlayana, rüzgarın uğultusu ve Agharta'nın yarattığı hayal kırıklığı unutulana kadar...

(Bu ay bütün editörler şarkı sözlerinden ara başlık atma sözü mü verdiler birbirlerine. Bana da haber verseydiniz keşke. Canım çıktı bu ay yazılarıma ara başlık bulacağım diye. Var mı böyle rahat iş? Ne uyanık insanlar var bu gezegende tanrım -Cem)

Serpil Ulutürk

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Oyunun görebildiğimiz kısmında gayet güzel, detaylı hoş grafikler vardı.

Ses ve Müzik

Baştaki hikayeyi anlatan adamı dinlemek benim için büyük keyifti. Müzikler varlığı hissedilir türden değil.

Oynanabilirlik

Oyunun tıkanıp kalmasının hele de bu oyun hakkında inceleme yazısı yazacak biri için ne büyük kabus olduğunu biliyor musunuz???

Atmosfer

Gergin... son derece gergin. Ama bu gerginlik oyun içinde değil oyunu oynadığınız odanın içinde kendini hissettiriyor.

36 LEVEL Notu

Güzel bir oyun olabilirdi, üzgünüm. Keşke oynanabilir olsaydı. Grafikleri güzel, sesleri de etkileyici ama neden böyle oldu?

Minimum: P133 Mhz., 32 MB RAM, 8X CD ROM, 3D Kart

Önerilen: PII 200 Mhz., 64 MB RAM, 4X CD ROM, 3D Kart

3D Desteği: Direct 3D

Multiplay: Yok

PSX Versiyonu : Yok

Alternatif

Sanitorium	
Sayı/Puan	Temmuz 98 100/100

FLYING HEROES

Türler arası yolculuklardan hoşlananlardansanız aradığınızı buldunuz!

Yapım: Illusion Softworks **Dağıtım:** TalonSoft **Tür:** Aksiyon **Web:** www.flying-heroes.com

Hidden and Dangerous'ı yaratan Çek ekip Illusion Softworks'ten eğlenceli ve fantastik bir ortamda geçen ve birbiriyle yolları pek kesişmeyen türleri bir arada kullanan bir oyunla karşı karşıyayız. Bu da Flying Heroes'u sadece türler arası bir deney olmaktan çıkarıp başlı başına bir tür yaratma eğilimindeki ciddi bir oyun yapıyor. Ne demek istediğimi açıklayacağım, merak etmeyin.

Nasıl yani?

Hesperie denen fantastik dünyada geçen hikayemizin konusunu garip bir müsabaka oluşturuyor. Şu andan çook uzak bir zamanlarda bu dünyanın yerlileri kendi aralarında hava çarpışmaları üzerine kurulu bir spor dalı geliştirmişlerdir. Tabii zaman ve mekan bizimkinden çok farklı olduğu için bu dünyalıların fair play anlayışı da bizim alışık olduğumuzdan çok farklıdır. Ama bu önemli değil. Bu yarışmalar sonucu 4 klan diğer rakiplerini geride bırakarak tepeye yerleşir ve bundan sonraki yarışlar bu dört ekip arasında geçer. Ille de bizim kurallarımıza uyarlamak gerekirse bu duruma basitçe yarı final müsabakaları diyebiliriz. Ama bu da önemli değil. Oyunda bu dört pilottan biri olacaksınız ve size hem para hem de itibar kazandıracak olan final yolunda rakiplerinizi geride bırakmaya çalışacaksınız. Bütün bu mücadelede Descent tarzı çarpışmaların yanı sıra olaya esas eğlenceyi ve renkliliği katan modlar da var. Ancak onları burada anlatmayacağım (başka bir yerde de anlatacağımı sanmıyorum aslında).

Tabii buradaki önemli bir husus da birbirleriyle yarışan bu dört klanın her birinin kendine has özellikleri olması. Bunun dışında pilotunuzun yetenekleri arasında belli bir denge var. Yani her konuda iyi ya da yeteneksiz olma şansınız yok, kişisel yeteneklerinizi ya da yeteneksizliğinizi işin içine katmıyoruz hiç kuşkusuz. Bu yetenek terazisinin bir tarafında hız ve çeviklik, diğer tarafında ise dayanıklılık ve güç var. Başka bir deyişle hızlıysanız güçsüz kalmaya razı olmak zorundasınız. Aralarından seçim yapabileceğiniz klanların geçmişlerine dair bir takım hikayeler de uydurulmuş durumda ama bu bizi pek ilgilendirmeyecek. Şimdilik bu elemanların isimlerini bilmenizi yeterli görüyorum; Sky Knights, Lizard Raiders, Magion, Hammercraft. Her klan için aralarından seçim yapılabilecek 6 tip uçak var. Bunları da hız, dayanıklılık, vs. konularda geliştirebiliyorsunuz. Oyuna kullandığınız tıp uçağın en basit modeliyle başlıyor ve kazandığınız yarış ve dolayısıyla para miktarına bağlı olarak zamanla daha sağlam bir araç haline getiriyorsunuz. Ayrıca 9 ayrı şekilde upgrade edilebilen altı çeşit silahtan da istediğinizi satın alabilirsiniz, paranız olduğu sürece. Paranın her kapıyı açtığı Flying Heroes'da gerekli ödemeyi yaparak sizin adınıza çalışacak kiralık pilotlar da tutabilirsiniz.

Öyle işte...

Turnuva Hesperie'nin çeşitli bölgelerine dağılmış on ayrı noktada gerçekleşiyor. Oyunun fantastik niteliğini en çok vurgulayan yanı da bu mekanlar. Turnuvaya ilk başladığınız yer olan Arena'dan nefes kesici Magical Islands'a kadar bütün mekanlar göz alıcı ve fantastik ve hatta otantik.

Bu level'lara tek tek baktığımızda her birinin kendi oynanış özellikleri olduğunu görüyoruz. Belli bir karakteristiğe sahip bu mekanların bazıları kocaman bir düzlükten ibaretken bazıları saklanabileceğiniz bir çok gizli bölüm ve engel içeriyor. Ayrıca bazı level'lar hiçbir uçuş zorluğu çıkarmayan boş bir alanken bazıları tepeleri ve dağlarıyla ne kadar iyi uçabildiğinizi sınıyor.

Şimdiye kadar her şeyiyle gayet iyi görünen bu oyunun en önemli kusuruysa düşmanlarınızı alt etmenin gerçekten fazlasıyla zor olması. Onlar size kolayca zarar verebilirken sizin bunu başarmak için çok daha fazla çalışmak zorunda olmanız hem haksızlık hem de insana kendini beceriksiz hissettiren bir durum. Bu oyunda kazanmak için uzun bir süre kaybetmeyi göze almalı ve sabırlı olmalısınız. Yine de ayırdığınız zamanın ve gösterdiğiniz sabrın sonunda başarılı olacağınıza söz veremeyiz, sonuna kadar kaybetmeye de devam edebilirsiniz.

Düşman pilotlarınızın her birinin de kendine has taktikleri ve huyları var. Onları dikkatle izler ve iyi tanırsanız hangisiyle karşılaştığınızda ne tip bir hareket bekleyeceğinizi bilebilirsiniz. Komik ve ilginç isimlere sahip bu NPC'lerden bazıları diğerleriyle arasında belli bir mesafe olmasını ve uzaktan atış yapmayı tercih ederken bazıları burnunuzun dibine kadar girip yakın vuruşlarla işinizi bitirme yolunu seçiyor. Bu tip detayları dikkatle izlemeniz sürprizlerden hoşlanmıyorsanız gayet faydalı olacaktır.





Yani...

Sadece first-person shooter sevmek bile Flying Heroes'u oynamak için yeterince güçlü bir gerekçe aslında ama garip bir biçimde işin içine uçuş ve fantezi öğelerini de baskın bir biçimde katan bu oyun daha fazla insan tarafından oynanıp sevilmeye aday. (Bu başlıklar seni kurtarmaz Serpil-Cem)

Serpi Ulutürk

Alternatif

Sinistar

Sayı/Puan — Aralık 99 70/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Aklınıza gelebilecek her türden efekti de sayamak iddialı ve başarılı 3D grafiklerle karşı karşıya olduğumuzu söyleyebiliriz.

Ses ve Müzik

Iyi, gayet iyi. Yani, her şey hakkında fikir beyan etmek zorunda mıyım? Iyi işte... (Işin bu Serpilciğim, zorundasın-Cem)

Oynanabilirlik

Düşmanların gereğinden fazla güçlü olması hırstan çok sinir bozukluğu yaratsa da en azından arayüzde ciddi sorunlar yok.

Atmosfer

Flying Heroes'u kendine özgü bir oyun yapan en önemli özelliklerinden biri de yarattığı atmosfer.

LEVEL Notu %68

Sunduğu çok sayıda seçeneği, alışmakta zorlanabileceğiniz değişik ortamları, tempolu oynanışıyla Flying Heroes uzun süre tüketilemeyecek oyunlardan.

Minimum: PI66, 64MB RAM, 4MB 3D ekran kartı, 4X CD ROM

Önerilen: PII 400, 64 mb ram, 16 mb 3d ekran kartı, joystick, 8X CD ROM

3D Desteği: Var

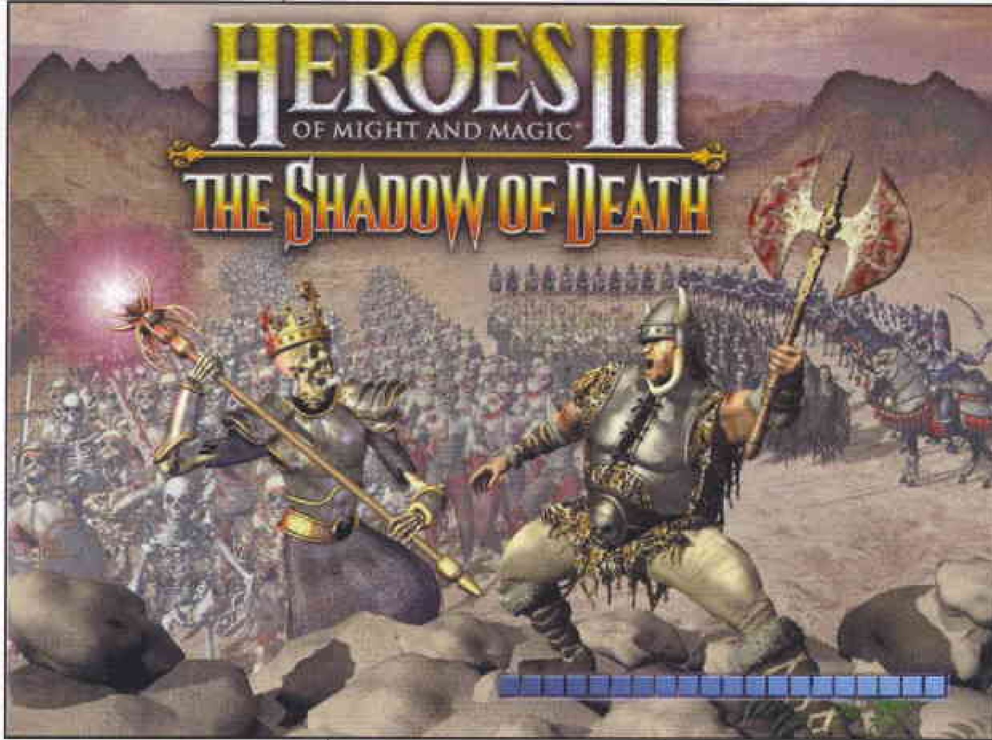
Multiplayer: Var

HIT

HEROES III: SHADOW OF DEATH

Mükemmel oyunun yeni görevleri...

Yapım: 3DO **Dağıtım: 3DO** **Tür: turn based strateji** **Web: www.3do.com**



Sihrin ve Gücün Kahramanları hakkında söylenecek çok şey vardır aslında. Yüce bilgisayar oyunu kanunları, onu tüm zamanların en iyi strateji oyunlarından biri ilan ettiğinden bu yana, bu şaheser çok evrim geçirdi. Heroes 1 ve Heroes 2 arasındaki devrim, oyunu saatler yerine günler boyunca aralıksız oynamamızı sağlamıştı. Heroes 3'te ise oyun tam anlamıyla güzelleşmiş, oyun dünyasının nirvanasına doğru büyük bir adım atmış, kendi gerçek formunu yakalamıştı. Kale, artifact ve diğer oyun öğelerinin çeşitlerinin artışı oyunu inanılmaz renklendirmiş ve zevk katsayısının sonuna sıfırlar eklememizi sağlamıştı. Bu güzelleşme operasyonunun hemen ardından gelen Heroes III: Armageddon's Blade'de de devam etmiş, yeni bir campaign serisi, elemental kalesi ve efsanevi Armageddon's Blade artifact'i oyuna tam bir heyecan fırtınasına çevirmişti (merak etmeyin bu kılıç bile Cloak of Undead ve Power of Dragon Father gibi yeni artifactlerin yanında koca bir hiç kalır). Ve şimdi efsanemiz aynen yeni bir expansion'la devam ediyor. Sihir ve kılıç yine aynı belki ama, bulunması gereken inanılmaz artifact'ler sizi bekliyor olacak.



Artifact'çi geldii hanım

Eminim sizin de altın yumurtlayan bir tavuğunuz olsaydı, soyunun devamını getirmek için elinizden geleni yapardınız. 3DO da kendi tavuğunun farkında anlaşılan ki, büyük bir inatla, daha doğrusu güzel bir inatla Heroes serisine eklentiler yapmaya devam ediyor. İşte son expansion Shadow of Death'de de 7 campaign ve bunların içindeki 38 scenario boyunca aynı savaşımızı veriyoruz. Bu sefer, Sandro denen manyak bir necromancer tüm dünyayı ele geçirme kararı alır ve bunun için ihtiyacı olan artifact'leri aratmaya başlar. İşte siz önce bu artifact'leri büyük bir masumiyetle para ve zafer için arayacak olan Gem, Crag Hack, Gelu ve Yog'u yöneteceksiniz. Bulduğunuzda ise Sandro'nun aslında sizi kandırdığını ve vaat ettiklerini vermemekle kalmayıp aynı anda da tüm ülkeyi ele geçirmek üzere olduğunu anlayacaksınız. İşte bu noktada işe el atıp hep beraber Angelic Alliance denilen efsanevi kılıcı oluşturmaya çalışacak ve Sandro'nun hakkından geleceksiniz. Konu kısaca böyle. Oyunun eski senaryolarındaki gibi iyi ve kötü arasında bir seçim şansınız yok. Ama onun yerine bence kesinlikle daha kötü bir sistem olan sırayla oynama var. Diğer bir deyişle bir bölümde Necromancer'ları yoketmeye çalışırken, sonraki bölümde Sandro olup sizi yok etmeye çalışan bu dört kahramanı yeryüzünden sileceksiniz. Bir iyi, bir kötü yanı. Tamam boylece oyunun tüm nimetlerinden yani, oyundaki hemen her kale tipinden ve artifact'inden yararlanabiliyorsunuz. Hatta ilginç de oluyor, oyunun konusunu her iki tarafın ağzından da dinliyor ve farklı yorumlarına şahitlik yapabiliyorsunuz, ama yine de bence felsefe olarak super yanlış ve çok saçma. Onun yerine oyun en başında iki tarafa ayrılmalı ve böyle folloş bir şekilde senaryo salatası yerine adam gibi tek bir inanç doğrultusunda hırsla oynayabilmeliyiz.

Yok mu bir Armor of Damned alan

Oyunun şöyle geneline bakıldığında, değil öyle çok neredeyse hiç değişiklik yok. Oyun sistemi, grafikler, arabirim, creatur'lar, kaleler her şey aynı. İlk başta değişen tek şey, yeni bir senaryo zinciri ve aralardaki tek ekranlık demolar gibi geliyor ama, aslında oyun içinde bir kaç ufak detay değişikliği yapılmış ve koskoca ama hakkaten dev gibin yeni artifact kombinasyonları getirilmiş. Her ne kadar ufak değişikler bence o kadar önemli olmasa da (bazı binaların ve creatur'ların fiyat değişikleri (mesela artık angel için paranın yanında mücevher (gem) de vermeniz gerekecek!), kale önündeki moatlar'da creatur'ların zarar görmesi (istisnasız 70 HP), 8 yeni terrain türü (eğer elemental bir yerse üzerinde o türün büyüleri expert oluyor) ve Armageddon's Blade'deki o ultra süper dragon'ları alma imkanı vs. kombine ar-



tifact'ler çok kuvvetli ve içlerinde bazıları var ki oynamak olağanüstü zevkli oluyor. Bu artıfact'ler, Armageddon's Blade'de de bulunan artifactler'den aynı işlemi yapanların hepsini topladığınızda (mesela size maden veren artifactler'in hepsini bulursanız birleştirip Cornucopia'ı yapabilirsiniz) birleşip oluşabiliyorlar. Tabii ki bu artifactler'i oluşturması hiç ama hiç kolay değil. 3 tanesiyle de oluşan artifact'ler varken kimileri için 9 tane artifact'e ihtiyaç duyacaksınız. İsterseniz, neredeyse oyunu almanız için tek neden olacak bu güzelim büyülü eşyaları daha yakından inceleyelim (yiyorsa istemeyin).

Ama önce Not 1: Artifact'leri kendi değerlendirmeme göre kuvvetsizden kuvvetliye göre yazdım, tecrübeyle sabittir.

Ve de Not 2 : Artıfact'lerin kendilerini oluşturan diğer artifactler'in tüm özelliklerini taşıdığını unutmayın. Burada sadece ekstra özellikleri verilecektir.

12. Admiral's Hat: Gemilere inip binerken tüm movement point'inizin gitmesini engeller. Oyunu bitirmek için ne denizlerin hayatı bir öneminin olmadığı ne de en fazla ekstradan bir gününüze malolan gemi binmelerini hesaba katarsak o kadar da önemli bir özellik değil bence.???????????

11. Ring of Magi: Yaptığınız tüm büyülerin fazladan 50 el daha etkili kalmasını sağlar. Süper gereksiz bir özellik. Heroes tarihinde 50 ellik bir savaş olmadığı ve olmayacağı düşünülürse, 50 yerine 10 el yapıp fazladan başka özellikler koysalar daha iyi olurdu sanki! (Mesela rakibin spell duration'ını düşürebilir ya da aynı elde iki büyü yapılmasını sağlayabilirdi ya da Phoenix çağırabilirdi (yuh! vs.).

10. Wizard's Well: Her el mana point'inizi full'ler. Aslında bu da gereksiz, çünkü oyunda bir yerden sonra tüm özellikler 20 hatta 30'u geçtiğinden dolayı (Angelic Alliance'le benim oyundaki Yog'un atak ve defansı 50'nin üzerindeydi!), o kadar yüksek wisdom'larda mana point pek de sık regenere edilmeye ihtiyaç duymuyor...



9- Titan's Thunder: Titan's Lightning Bolt'u atmanızı sağlıyor: 0 manaya 600HP zarar diğer bir deyişle. Başlarda işe yarayabilir, ama ilerki zamanlarda 600HP zarar pek bir önem teşkil etmeyecek gibi.

8. Bow of Sharpshooter: Atıcı creature'larınızın uzaklık, duvar veya daha başka her türlü nedenden dolayı yarı gücünde atmasını engeller, ve her türlü yakın temas penaltısını yok eder. Çok fazla uzaktan menzilli oynuyorsanız epey yararlı olabilir.

7. Staue of Legion: Castle kalelerinin hepsindeki yaratık çoğalmasını yüzde 50 arttırır.

6. Cornucopia: Kendileri, oyundaki maden sorununu kökünden halleder. Kristal, mücevher, sülfür ve civa stoklarınıza her el fazladan 4'er tane eklenir.

5. Elixir of Lifer: Tüm creatur'larınızın HP'leri yüzde 25 artar ve her elin sonunda HP'leri fullenir, artık kolay kolay yaratıklarınız yok olmayacak.

4. Armor of the Damned: İşte Sandro'nun muhteşem ikinci artifact'i. Her savaşın başında rakibe hiç mana harcamadan mass slow, mass weakness, mass curse ve mass misfortune atar ve böylece rakibin etkisini inanılmaz düşürür (özellikle de mass slow büyüsünün Heroes tarihinin en iyi büyüsü olduğu düşünülürse - bu konuda aksini iddia eden varsa, arasın konuşalım!).

3. Angelic Alliance: İşte oyuna ismini veren ve bölümler boyunca sizi uğraştıran efsanevi kılıç. Tüm neutral ve good kalelerindeki yaratıkların aynı hero'nun altında moral dezavantajı olmadan savaşabilmesini sağlamasının yanı sıra her savaşın başında 4. level bir büyü olan mass prayer'ı da beleşten yapar! (Bu arada belki ufak bir ayrıntı ama AA'yı oluşturan parçalar dört özelliğinize de +21'cik gibi bir bonus veriyor.)

2. Power of the Dragon Father: Bu sanat şaheseri artifact'i yapmayı başarmanız mümkün olursa ki (son bölümde hut'lardan birine elixir of life'ı verdiğinizde size bozuk para gibi veriyor) tüm özelliklerinizin +6 almasının yanı sıra, sıkı durun, tüm yaratıklarınız 1-4. level arasındaki tüm büyülere karşı immune oluyor. Nasıl ama, iyi bir büyücünün elindeyken Armageddon's Blade falan yalan oluyor!

1. Cloak of the Undead King: Yuh! Oha yani! El insaf, bu kadar olmaz, şaka gibi. Bir tek Sandro'nun kullandığı bu rüya aleti oluşturan artifact'ler necromancy skill'inizi yüzde 30 arttırıyor. Ama esas önemli olan, oyun boyunca öldürdüğünüz her yaratığın bir kısmı eğer necromancy skill'iniz basic'se skeleton yerine zombie, advanced'sa wight ve eğer expert'se (ki çok kısa bir sürede expert yapabilirsiniz), inanılmaz bir şey ama, lich olarak size geri dönüyor. Böylece bir süre sonra bin küsur lich'le etrafta sıkıntıdan patlayarak ilerliyorsunuz, size karşı koyabilecek bir güç kalmıyor çünkü. Hayır utanmasak death knight çağırcaz o olcak.

Sonuç itibariyle Heroes of the Might&Magic denilen turn-based strateji oyunu, oyun dünyasına adını platin hartflerle kazıtan ender oyunlardan biridir. Her ne kadar Shadow of Death'teki yenilik sayısı benim beklediğimin çok altında olsa da, yine de benim gibi her Heroes fan'ı için alınması farzdır. Hiç Heroes oynamamışsanız da gönül rahatlığıyla alabilirsiniz, çünkü Shadow of Death aynı anda orijinal HeroesIII'ü de kapsıyor, yani tek CD'de iki oyun alıyorsunuz.

Gücün kılıcı büyücüyle, sihirin değneği savaşçıyla, Level dolu bir ay da sizinle olsun.

Gökhan &Batu

Alternatif

Age of Wonders

Sayı/Puan — Ocak 2000 80/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Heroes'un grafikleri hiç bir zaman muhteşem olmamıştır. Gerçi bölüm arasındaki ekranlar güzeldir. Ama daha uzun olabilirler.

Ses ve Müzik

Ses efektleri fena değil, müzikler ise güzel; özellikle kale müzikleri epey iyi yapılmış, ama daha çok müzik olabilirdi.

Oynanabilirlik

Oynanabilirlik güzel ve rahat, hiç oynamamış bir insan bile kısa sürede öğrenebilir. Zorluk seviyesi olarak ise çok zor değil.

Atmosfer

Heroes'un ne muhteşem bir grafik-ses yapısı vardır ne harika demoları ne de çok orijinal bir konusu... Ama oynattırır...

LEVEL Notu %88

Eminim ki Oyun Tanrısı olsaydım, Heroes oynayanları korurdum. Heroes'a başlamadıysanız bu iyi bir fırsattır.

Minimum: Pentium 133, 32 MB bellek, 320 MB sabit disk, 4 hızlı CDRom

Önerilen: Pentium 166, 64 MB bellek, 320 MB sabit disk, 16 hızlı CDRom

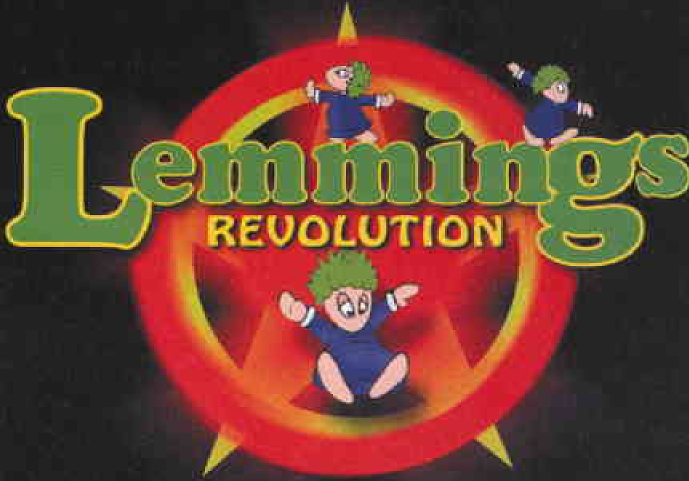
Multiplayer: modem/internet/network

Grafik Desteği: 800X600 16-bit

LEMMINGS REVOLUTION

Küçük masum yaratıklar yine tehlikedeler...

Yapım: Take2 **Dağıtıcı: Take 2** **Tür: Puzzle** **Web: www.take2games.com**



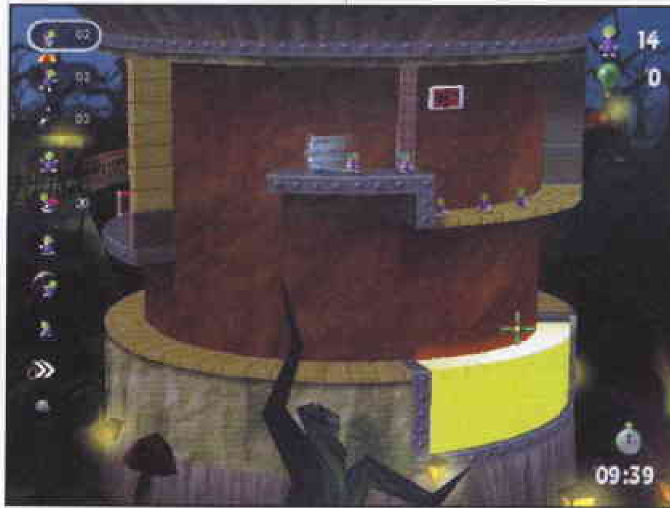
Çok çok uzun zaman önce, develer tellal pireler berber iken uzakların birinde minik mi minik bir ülkecik varmış. Bu ülkenin halkı ülkeye adapte olabilmek için küçücükmüş. Her zaman mavi elbiseli ve yeşil saçlı olan bu halkın zamanla boyuyla beraber beyni de küçülmeye başlamış. Gittikçe küçülen beyinleri zamanla, halk arasında paniğe neden olmuş ve bu konuya bir çare bulmak üzere şehir konseyiyle beraber bir toplantı yapmışlar. Kürsüye çıkan başbakan konuyu izah etmeye başlamış ve önemli olanın, boyun değil işlevin olduğunu iddia etmiş. O sırada toplanan kalabalıktan minik bir çocuk dönmüş "Len, minicik beynin var bi de ders veriyon," demeye çalışmış. Ama tam o sırada bu insanların iyice küçülen beyincikleri yok olmuş ve çocukcağızın ağzından "len minik" şeklinde bir şey çıkmış. İşte bu insanların son duydukları laf o olmuş. O andan itibaren hepsi beyinsiz küçük insancıklar haline gelmişler ve söyleyebildikleri tek laf da duydukları son kelimeler olan "len minik" olmuş. Bu laf da zamanla değişmiş ve "len ming" "lem ming" ve en sonunda "lemmings" haline gelmiş. Ve işte bugün bile hala en uzak ormanların birinde yer altında "lemmings, lemmings" diye bilinçsiz bir şekilde söylenen, yürüyen, iş yapan, çiftleşen ama düşünemeyen bir ülke vardır. Sonsuza kadar da orada keşfedilmeden yaşayacaklardır.

Hikayemizin buraya kadar olan kısmı sizin bilmediğiniz kısmıydı, şimdi de sizin bildiğiniz kısmını, daha doğrusu bilgisayar dünyasının Lemmings'i hakkında kısaca bilgi verelim.



Amiga anıları

Amiga'nın bilgisayar oyunu dünyasının rakipsiz tek ilahı olduğu zamanlar, tahmin edeceğiniz gibi grafikler, günümüz standartlarına göre olağanüstü kötüydü. DMA Design'daki iki programcı, hareket eden bir objenin (sprite) en fazla ne kadar küçük olabileceği üzerine ısrarla inatlaşıyorlardı. Bunlardan biri, kesinlikle 16 pikselden daha küçük bir objenin olamayacağını söylüyordu. Diğer adam ise 8 piksel'le de mantıklı bir animasyon yapabileceğini iddia ediyordu. Bunu kanıtlamak için ufak bir programcık yaptı. Ve işte böylece, sene 1991'de, Lemmings efsanesi bilgisayar dünyasına adımını attı. Bu 8 piksellik mavi elbiseli, yeşil kafalı adamlar zamanla büyüdüler, geliştiler, güzelleştiler, 3D'leştiler ve günümüze kadar 9 yıl boyunca çeşitli metamorfozlar geçirerek en nihayetinde Lemmings: Revolution olarak geri döndüler. Gönül isterdi ki, "Of be, ne dönüş ama, adına şanına yakışır, bomba gibi bir oyun!" diyelim ama, çok da büyük değişikliklerle gelmedi Revolution. Aslına bakarsanız, Lemmings gibi bir oyundan çok fazla yenilik beklemek haksızlık olur. Yeni mekanlar, yeni grafikler (3D) ve yeni bulmacalar dışında bir Lemmings fanı ne ister ki?



Oyunu hiç bilmeyenler için kısaca değinmemiz gerekirse (ki en azından bir kaç senedir bilgisayar oyunu dünyasının içindeyseniz böyle bir şeye imkan yok), yürümekten başka hiç bir şey bilmeyen bir dolu minik insancağızı bir sürü tehlikeden atlatıp sağlam bir şekilde çıkış noktasına götürmeye çalışıyorsunuz. Ama bu sırada onları yönetmiyorsunuz, onları yönlendiriyorsunuz. Yani diğer oyunlardaki gibi bir kontrol sistemi yok. Oyun başladığında bir kapıdan çıkan Lemmingsler, siz isteseniz de istemeseniz de, dümdüz lömbür lombür yürüyeceklerdir. Önlerinde döner bıçak olsun, uçurum olsun, onlara hiç koymaz, kahramanca, daha doğrusu hıyarca dümdüz ilerleyeceklerdir. Bu durumda size, sınırlı sayıda hareket imkanı verilmiştir (kazma, paraşut, blok yapma, tırmanma gibi) ve bu hareketleri Lemmingslerin





üzerinde kullanarak onların ölmeden sağ salim çıkışa götürülmesini sağlarsınız. Bu hareketlerin sayısı her bölüme göre değişiyor ve bunlar bilgisayar tarafından belirleniyor. Kimi zaman gereksiz sayıda hareket seçeneğine sahipken, kimi zaman da size verilenleri çok az bulacaksınız ve yeni yollar bulmak için kafayı yiyeceksiniz. Yani, oyun aslında bir bakıma bir strateji oyunu, ama zaman kısıtlaması olduğundan ve Lemmingsler de devamlı hareket halinde olduklarından, hızlı hareket etmeniz gerekiyor (neyseki "p" tuşuyla oyunu durdurmanız mümkün). Az önce yeni yollar dedim de, oyunun geçmiş versiyonlarından en güzel yanı da bu, eskiden genelde tek tip çözüm yoluyla çıkışa ulaşmanız mümkünken, şimdi daha bi çok hayal gücünüzü kullanıyorsunuz, ve çıkışa bir kaç yoldan ulaşabiliyorsunuz. Bu hareketlerin dışında, oyunda kullanılan iki tane daha önemli ikon var. Bunlardan ilki, oyunu hızlandırma. Çıkışa giden düzeneğinizi kurduktan sonra, iki saat Lemmingslerin yürümesini beklemektense bu ikonla oyunu hızlı çekim hale getirebiliyorsunuz. Diğeri de nuke. 5 saniye içinde ekrandaki tüm Lemmingsleri patlatır. Çoğu zaman zevk için kullanılsa da, tüm Lemmingsleri çıkışa ulaştırdıktan sonra, ekranda kalan ve blok yapan Lemmingslerin ölmesini sağlamak ve böylece sürenin bitmesini beklemeden bölümü geçmek için kullanılabilir.

Lemmingsleştiremediklerimizden misiniz?

"Oyun diğer ilk versiyonlarındaki gibi iki boyutlu bir düzlemde oynanmıyor," demek isterdim büyük bir şevkle ama, aldatmaca bir grafik yapısında yine hala her şey iki boyutlu. Her ne kadar oyun tamamen 3D denilse de, 3D bir çevre dizaynından başka bir şey değil. Oyunun kontrolünde veya Lemmingslerin hareketlerinde farklı hiç bir şey yok. Sadece mekan 3D yapılmış. Mouse'un sağ tuşuna basılı tutarak içinde bulunduğunuz mekanı döndürebilirsiniz. Bir de "space" tuşuyla daha yakından görmek mümkün, perspektif katılmış iki boyutlu bir oyun oynadığımız (aynı pandemoniom'daki gibi).



E, peki bunun haricinde hiç mi değişiklik yok. Eh, bir iki tane var tabii. Mesela artık bölümler, bir ağaç düzeneği şeklinde. Bitirdiğiniz her bölüm, iki tane yeni bölümün açılmasını sağlıyor. Bir tanesini seçerek oynuyorsunuz. Ve böylece iki yeni bölüm daha karşınıza geliyor. Sonuç itibariyle oyunun bir sürü sonu oluyor ve bir çok şekilde bitirmeniz mümkün oluyor. Bunların haricinde oyuna iki tip Lemmings daha eklenmiş: Su ve lava Lemmingsleri. Bunlar suyun ve lavaların üzerinde yürüyebilen Lemmingsler ve kimi bölümlerde bunlarla normal Lemmingsleri aynı anda yönetmek zorunda kalabilirsiniz. Bu da stratejik kararlarınızın çeşitliliğini daha da arttırabiliyor tabii. Ayrıca gözüme çarpan yenilikler arasında, Lemmingslere değdiğinde öldüren yengeç, kuş gibi sabit hayvanların yanında hareket eden boksör eldivenli penguenler de yok değil hani.

Sonuç itibariyle Lemmings oynayıp seviyorsanız kesinlikle alın. Eğer şu ana kadar hiç Lemmings oynamadıysanız da, başlamak için iyi bir seçim. Hem stres atabileceğiniz, hem eğlenebileceğiniz, hem de kafa patlatacağınız bir oyun çünkü bu. İnanın bu embesil insancıkları yönetmek kimi zaman epey eğlenceli olabiliyor. Aslında bir tür Tanrıcılık oluyor yaptığınız. Ama tüm bilgisayar oyunları zaten bir bakıma asla olamayacaklarımızı olmanızı sağlamıyor mu? Kaç kere Türk Milli takımının teknik direktörü olabilir, bir Apache uçurabilir, bir savaş timini, şehri, ülkeyi hatta koca bir uygarlığı yönetebilirsiniz ki? Ya da moron beyinli ama sizin yardımınıza ihtiyaç duyan bir grup minik insancağızın efendisi olabilirsiniz ki? Bilgisayar oyunları bunları en gerçekçi şekilde yaşatırlar. Böylece bir çok insan için eğlence aracı olurken, aslında azımsanmayacak bir kitlenin ruhunun tatmin aracı olur. Ailesiyle kavga ettiğinde, kötü not aldığında, kafası bozulduğunda bilgisayar oynayıp aradığı tatmin duygusunu bölüm atlayarak bulan insanlar biliyorum. Neyse, bunlar başka bir yazı konusu olsun isterseniz, kalın sağlıcakla, yine de temiz havanın kokusunu unutmayın derim sessizce.



- Gökhan & Batu



Alternatif

Worms Armageddon	
Sayı/Puan	Nisan 99 80/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler

3D çevre dizaynı oyuna yeni bir görünüm kazandırmış ama, gerçek bir 3D kontrolü sağlamamış.

Ses ve Müzik

Müzik fena değil de, yine de daha bi çok efekt bekliyor insan. Lemmingsler aralarda konuşsalar çok daha şık bir oyun olurdu.

Oynanabilirlik

Oyunun kontrolü aşırı basit. İlk bölümler tutorial mahiyetinde olduğundan hızlıca öğreniyorsunuz her şeyi. Ama biraz zor.

Atmosfer

Lemmings söz konusu olunca atmosferden bahsetmek yanlış olur. Lemmings'i bilen bilir, seven sever.

LEVEL Notu %74

Oh hayır, yine mi Lemmings? Yaşasın! ;) On yıldır kurtulamadığımız dostlarımız yine eğlenceyle vakit geçirtiyorlar.

Minimum: Pentium 200, 32 MB bellek, 300 MB sabit disk, 8 hızlı CDRom

Önerilen: Pentium II-266, 64 MB bellek, 300 MB sabit disk, 64 hızlı CDRom

Multiplayer: Yok

Grafik Desteği: 640X480

KISA KISA

Oynaması sıkıcı, incelemesi sıkıcı, yazması sıkıcı. Ama okuması zevkli...

3D ULTRA RADIO CONTROL RACERS

Firma: Gözden ırak
Tür: Gönülden ırak
Level Puanı: 65

Çocukluğumuzda en imrenip de elde edemediğim oyuncağın uzaktan kumandalı araba olduğunu bilir misiniz? Ama 1980'li yıllarda ülkemizde uzaktan kumandalı oyuncak otomobiller hem inanılmaz derecede pahallıydı hem de az bulunuyordu. (Şimdi bu cümleye bir ekonomist olarak bakarsanız eminim çok gülersiniz, çünkü bir ürünün fiyatının yüksek olmasının başlıca sebebinin o ürünün az bulunur olmasından kaynaklandığı bilinmektedir. Bir de ekonomide, elastikiyet denilen bir kavram vardır. Hazır aklıma gelmişken bu elastikiyetten neler çektiğimi anlatmak isterim ama okuyucumu hüzne ve göz yaşına boğmaktan korkarım. Bir malın fiyatının artmasına veya azalmasına karşılık o malın talebindeki artış ve azalışın durumunu incelemek ve ifade etmek için kullanılan bir kavram olan Elastikiyet konusunu Ekonometri dersimizde işliyoruz (son 4 senedir işliyorum..). İş güç derdinden okula gidemediğim için ekonometri dersi için de diğer dersler gibi arkadaşlarımdan notlar topluyordum. Ekonometriyi de güzeller güzeli sarışın bir kızdan almıştım. Bütün derslere giren ve herşeyi not alan bu arkadaşın notlarına elastikiyet formullerini ters yazdığını maalesef dört sene sonra, "neden ben bu dersten dört senedir geçemiyorum?" diye kendime sorup bir ekonometri kitabı aldığımda farkettim ki, elbette o anda söz konusu sarışını, babası yüksek lisans için Amerika'ya göndermiş olmasaydı, sarışın şu anda mezarda ben de mapushanede olacaktım. Hatırlar hatırlar iç çekerim. Ekonometri sınavı da Haziran'ın ilk haftası galiba. Dergi bitse de çalışsam artık...



Bu arada oyunu unuttuk yine ama bu sefer ayıp oldu. Çünkü oyun Kısa Kısa'yı haketmeyen iyi bir oyundu. Ne yazık ki uzun uzun incelenecek bir yanı olmadığı için buraya almak zorunda kaldık. Kısa Kısa geçelim yine de, Uzaktan Kumandalı model otomobillerle ilgileniyorsanız, Sakın kaçırmayın. 65 falan verdik ama bu konuyla ilgisi olmayanlar içindi. Aman...



Q*bert

Firma: Bana dokunmayan
Tür: Yılan bin yaşasın
Level Puanı: 27



1980'lerden kalma bir kahramanın daha süslenip püslenip, bol makyajla huzurumuza sunulduğuna şahit oluyoruz. Ama eskiden çok popüler olan bir oyunun yeniden popüler olmasının zorunlu olması gerekmediğini bir türlü anlatamadık şu yapımcılara. Canım kardeşlerim, yapımcı arkadaşlarım, bakın iyi dinleyin... Neyse, vazgeçtim, size laf anlatmak deveye aletli jimnastik yaptırmaktan zordur. Ne uğraşıyorum ki, siz yaparsınız biz basarız 0'ı. Bu kadar basit..

Bu arada, not sistemimizi merak edenler oluyor. "Neden, 25 veya 30 değil de, 27 verdiniz?" şeklinde sorulara muhatap olmamak için hemen not baremini açıklıyorum. Yayın kurulunda, bir oyuna önce topluca bakılır. O sırada oyunun notu +-%20 (artı eksi %20) sınırları dahilinde belirlenir. Yani "bu oyun 60/100 alabilir diyorsak, inceleme sonunda bu 40/100 da olabilir, 80/100 de olabilir. Son sözü söyleyecek olan eleştirmen arkadaşımız (yani oyunu detaylı inceleyen editör arkadaşımız) oyunu yıllara dayanan deneyimi ve her geçen gün daha da artan entellektüelitesi (tamam, şimdi uydurdum, varsa da tutturdum...) ile müzik, grafik, animasyon, sürükleyicilik gibi çeşitli faktörleri göz önüne alarak inceler. Ve öğrencilerinin kompozisyon ödevlerini "virgül yok bir puan gitti, nokta yok iki puan gitti, paragraf başı yanlış, beş puan gitti" hassasiyeti ile okuyan bir edebiyat öğretmeni şefkati ile incelediği oyunlara son notunu verir.

Q*bert notu çok bol olan şahsım tarafından 27 Level Puanı ile onurlandırılmış şanslı bir Kısa Kısa oyunu olarak tanımlanabilir. Eski oyunlara olan saygımız nedeniyle ulaştığı 27 puanı, benzer bir oyunun notunu ancak 27 ile çarparak alabileceğini de hatırlatalım.



VEGAS FEVER

Firma: Sigara sağlığa zararlıdır
Tür: Sağlam kafa sağlam vücutta bulunur

Level Puanı: **43**

Çok param olsa ama çook param olsa da oynamayacağım tek oyun kumardır. Aranızda kendisini fazla akıllı zanneden erken doğum vakaları hemen konuyu dini inançlara falan çekecektir eminim ama cehennem için sadece gidiş yönünde gereğinden fazla biletim varken, beni kumar oynamaktan alıkoyan elbette cehennem korkusu değildir. Asıl gözümü korkutan yıllarca okuduğumuz cehennem azabından beter istatistik dersleridir. Üniversite eğitimine dayanarak istatistikçi sıfatını almış her insanın bileceği gibi kumarhanelerde kumar oynamakla paranızı klozete atıp sifonu çekmek arasındaki tek fark, kumarhanelerin sizden aldıkları paralar karşılığında genellikle açık büfe yemek veriyor olmalıdır. Bir kumar makinesinde kazanma şansınızın küçüklüğünü bilseniz ve şans eseri bir kez kazansanız da ikince kez kazanma ihtimalinizin bir somun ekmek yanında duran bir karıncanın kafasındaki antenlerden daha küçük olduğunu hesaplasanız siz gidip kumarhanelerde para harcar mıydınız, sevgili okuyucum, hak verin bana lütfen. En azından hak veremiyorsanız davranışıma saygı duyunuz rica ederim çünkü toplumumuzun en büyük eksikliklerinden biridir diğerinin düşüncesine ve davranış veya seçimlerine saygı duymamak. Elbette, pek çok insanı hayrete düşürecek büyüklükte parayı kaybettikten sonra, "eh bu gün yeterince eğlendim" diyerek etraftaki hoş hatunları etkilemek ve götürmek stratejisini uygulayabilecek kadar yiğit ve zengin arkadaşlarımız için sözüm yok ama canınız çıkana kadar çalışıp, ICQ'dan on saniyede bir "naber cem" diyen okurları kırmadan cevap yetiştirmeye çalışarak bir dergi çıkarttıktan sonra kazandığınız parayı kızları etkilemek için kullanmak da benim içimi yakar, doğrusunu söylemek gerekirse...



Lafı uzattık, dolaştırdık. Vegas Fever, Las Vegas'daki kumarhenlerin fiyakalı ortamlarında dolşaıp para harcayabileceğiniz bir kumar oyunu. Ama gerçekten farklı olarak bu oyunda zarlar biraz daha fazla sizin istediğiniz gibi düşüyor. Sakın aldanmayın. Istatistikçi garantisi veriyorum. Gerçek hayatta kazanmak bu kadar kolay değil.



Farmland Usa

Firma: Geçti Bor'un pazarı
Tür: Sür traktörü Niğde'ye

Level Puanı: **54**



Çiftçilikle ilgilenmek ve bir çiftliği yönetmenin ne kadar zor bir iş olduğunu hissetmek isteyenler için yapılmış bir simülasyon görmüş müydünüz daha önce, şu kısacık hayatınızın anlamsız geçen yılların ardınan bakıp nereye gittiklerini düşündüğünüz sırada? Görmüş olduysanız bile eminim Farmland Usa gibisini görmemişsinizdir. Çünkü nereye ne ektiğinizi bile göstermekten aciz bir oyun yapmanın ardındaki mantık elbette ki, oyuncuya yapay bir zorluk çıkartmak ve çiftçiliğin kolay bir iş olmadığını anlatmaktır. Yani lafı yine uzattım, kısacası, üniveristenin ilk yıllarında dağcılık klübüne üye olduğumu anlatmıştım daha önce... O klüple bir eğitim gezisine çıktığımızda, sırtımızda çantalarla yürürken bir çiftlikten geçmiştik. Elma ağaçları ile dolu olan çiftlikte, elma ağaçları değil ama ağaçlardan elma toplayan bir köylü kızı gördük ki, aklınız hayaliniz durur. Öyle güzel gözler görülmedi şu açık durduğu her an her yere bakma çabasındaki gözlerimin ömründe. Ama gelin görün ki, bir köylü kızıyla ne kadar sağlam bir gelecek kurabilirdim. "Alo, Eminem, hayatım, cd driver'in icinde cd kalmis-ti, onu cikartip kuryeyle bana yollayabilir misin hemen, dergiye yetişmesi lazım.." "Buyüüür!"... Evet maalesef. Bu enstantene geliverdi gözümün önüne ve onu ait olduğu yerde, elma ağaçlarının yanında bırakarak, ait olduğum yere, bilgisayarların dünyasına geri döndüm. Bazan dengeleri zorlamamak lazım gelir. O bir güldü, dalında güzeldi. Ben de koparmadım. Var mı itirazı olan? Yok.. Güzel... Oyuna geri dönelim. Ne demiştik, dengeleri zorlamamak, bozmamak lazım gelir. Biz de akli dengemizi zorlamayalım ve bozmayalım. Bu oyunu da oynamayalım. Bu ayki Kısa Kısa'ya gözlerimin gördüğü en güzel gözlere yıllar önce yazdığım şiiri sizlerle paylaşarak son veriyorum..

"Oy eminem eminem- Fıstanın basma çiçek- Yazman gül kelebek- Gel koş, kaç, var bana- Gerekirse web dizaynı öğretirim sana- Baban, abin, amcan, emmin- Hiçbir hısım akraban gözümde değil- Yeter ki senin gözün bana baksın- O gözler unutulacak gibi değil."

CEM ŞANCI







MEDIEVIL II

Sir Dan'in uykusu yine bölündü...

Yapım: Sony **Dağıtım:** Sony **Tür:** Action **Web:** www.playstation-europa/medievil2.com



Tarihin gelmiş geçmiş en eğlenceli kahramanlarından biridir Sir Daniel Fortesque. Efendim? Medievil 1'i oynamamış olanlar mı var aramızda? Epeyce şey kaçırmışsınız. O zaman ben de öyküyü en baştan anlatayım bari.

Bundan tamı tamına 612 yıl önce, Zarok adında kötü bir ne yaşardı arkadaşlar ? (Bildiniz, doğru yanıt büyücüden başka bir şey olamazdı zaten!). Bu büyücü yeraltının bilinmum karanlık yaratığını himayesi altına alıp büyük bir ordu kurdu. Ülkenin cesur savaşçıları da ilerleyen orduyu durdurmak için bir araya geldiler. Size bu savaşta Sir Daniel Fortesque'nin kahramanca çarpışıp büyücü Zarok'u nasıl öldürdüğünü ne yazık ki anlatamıyorum, çünkü Sir Dan hücuma geçtikleri anda atılan ilk oklardan biriyle yere seriliverdi.

Zarok, savaş sonunda hayatta kalmayı başardı. Boş durmayan her kötü büyücü gibi yeni bir plan yaptı ve tüm ülke halkını karanlık büyüsüyle zombilere dönüştürdü, mezarlarında dinlenen ölüleri uyandırdı... ama ufak bir hata yaptı.

Uyananlar arasında Sir Dan de vardı.

Medievel 1, Sir Dan'ın Zarok'u kalesinde yok etmesi ve büyü kitabının da sonsuza dek yok olmasıyla sona erdi. Ama aradan geçen 500 yılın sonunda, 1888 Londra'sında Lord Palethorn adlı başka bir karanlık iş düşkünü, Zarok'un kitabını bulup tüm kente aynı büyüyü yaptı. Tek bir farkla, Lord Palethorn'un yaratıkları tamamen kontrol edebilmesi için kitabın yırtık son sayfalarına ihtiyacı vardı.





Tüm bunlar olurken, Londra tarih müzesinde kimin lahiti sergileniyordu dersiniz ?

DIŞ GÖRÜNÜŞ HER ŞEY DEMEK DEĞİL AMA...

Şu makinede oynadığım en eğlenceli oyunlardan birinin geri dönmüş olmasından dolayı büyük mutluluk duyuyorum. Oyuna bırazdan geçeceğim, ama daha oynamadan beni etkileyen bir şey olduysa, o da Medievil 2'nin muhteşem ambalaj tasarımı oldu. Oyun dev bir büyü kitabı içinde satışa sunuluyor (son sayfaları yırtık tabii) ve CD'yi de kadife bir altın kesesinin içinden çıkartıyorsunuz. Açıkçası Sony'ye kocaman bir "helal olsun". Gördüğüm en güzel oyun kutularından biri, belki de en iyisi, odanızın duvarında rahatlıkla dekor olarak kullanabilirsiniz. Ah, bu nedenle bas bas bağırıyoruz, "orijinal yazılım," diye! Kimbilir ne ambalajlar vardı, biz hiç göremeden ülkeden geçip giden.



Medievil oynayanlar bilecektir, yalnızca vur-kır-parçala bu maçı kazan oyunu değildir. Kafa yormanız gereken bilmeceler, tekrar tekrar dönmeniz gereken bölümler, ilginç ekstralarla süslenmiş, başarılı bir oyun yapısı vardır. Önce oyuna uzak kalanlar için kısa bir tanıtım yapıp, ardından ilk oyuna göre neler değişmiş bir görelim.

İlk oyunda bize kontroller hakkında bilgiler veren gargoyle'lar gitmiş, yerine dostumuz profesörün hizmetinde çalışan bir hayalet gelmiş. Aynı şekilde, artık oyun içinde size çaldırdığınız eşyalarınızı geri satan ya da silahlarınız için cephane temin eden kişi bir gargoyle değil, Spiv adında bir adam. Ruhlar kadehi, hala duruyor. İlk oyunda bir bölümdeki düşmanlarınızı öldürdükçe, o bölümdeki ruhlar kadehi dolmaya başlardı. Belli bir seviyeye gelince, kadehi almaya hak kazanırdınız. Dolu kadehi alınca bölüm sonunda "Kahramanlar salonu"na girer ve eski kahraman heykellerinden işinize yarayacak değerli silahlar ve ekipman alırdınız. Bu kez kadehe, ruhlar yerine yaratıkları öldürdükçe ortaya çıkan büyü enerjisi doluyor. Kadehi götürmeniz gereken yer de profesörün laboratuvarı. Dolu kadehi verdiğinizde, profesörden önünüzdeki bölümde size büyük kolaylık sağlayacak alet-edevat alıyorsunuz. Ayrıca Medievil 1'deki harita yerine de bu laboratuvarı kullanıyorsunuz. Profesörün projeksiyon makinesinden gideceğiniz bölümü seçiyor ve gerekli bilgileri ediniyorsunuz.



MAKSAT ORTAMA HIZ GELSİN...

Medievil 2'nin getirdiği en büyük avantaj, oyun akıcılığını sağlama yönünde yapılan yenilikler. Eskiden bir silahtan diğerine geçmek istediğinizde envanterinizi açıp oyunu durdurmanız, sonra seçiminizi yapıp tekrar başlatmanız gerekirdi. Artık envanterinizden iki silah (tercihen bir yakın, bir uzak menzilli) seçip hazırda bekletebiliyorsunuz. İkisi arasında seçim yapmak için oyunu durdurmanıza gerek kalmıyor, bu da hem işleri hızlandırıyor, hem de oyundan kopmamanızı sağlıyor. Yine aynı yönde atılan bir adım da ara demoların oyun içi de-



molar haline getirilmesi. Oyunun kendi motorunu kullanarak yapılmış bu demolar, elbette grafik kalitesinde Medievil 1'in bölüm arası demoları ile yarışamıyorlar, ancak oyun bütünlüğünü sağlama açısından büyük artıları var. Özellikle arada dost karakterlerle yaptığınız konuşmalarda göreceksiniz, yer yer iç çekişler, heyecanlı ifadelerle süslenen çok daha gerçekçi, daha canlı ifadeleri var. Kullanılan yeni animasyon tekniği, duran bir karakterin sıçraması gibi yavaştan hızlıya giden hareketler arasında daha yumuşak bir geçiş sağlıyor.

Aksiyondan daha fazla bulmaca ve strateji üzerine gitmek istedikleri için, yapımcılar karşınıza çıkan yaratıkların yapay zekasını yüksek tutmuşlar. Artık hede hödö diye üzerinize koşturmak yerine daha mantıklı saldırılar düzenleyebiliyorlar. Üstelik kullandığınız silahın türüne bağlı olarak, düşmanlarınız ayrı bir animasyonla yok oluyorlar.

KAFANIZI KULLANIN, DOĞRU YERDE, DOĞRU ZAMANDA...

Gelelim ilk oyunda olmayan iki farklı oyun moduna. Bunlardan birincisi Danhead: Bu bulmacada Dan'in kafası vücudundan ayrılıp bölümün bir yerine saklanıyor. Siz başsız Dan'i kontrol ederek kafasını bulmaya çalışıyorsunuz, ancak bu sırada kafanızın görüş açısına geçip onun gördüklerini görme, dolayısıyla bulunduğu yer hakkında ipucu edinme şansınız var. Bu bölümden sonra kafanızı istediğiniz zaman söküp bazı bulmacaları çözmekte kullanabilirsiniz.

Asıl eğlence daha ilerde, Dan-Hand modunda başlıyor. İlk oyunda tıpkı Adams Ailesi'nde olduğu gibi orada burada gezinen eller vardı, hala varlar. Kafanızı çıkarıp onlardan birinin üzerine yerleştirdiğinizde ise el ve kafa ayrı bir karakter, Dan'in vücudu ayrı bir karakter oluveriyor. Bu sırada Dan'in dövüş yeteneklerini hala kullanabileceğiniz gibi, giremediğiniz yerlere girmek ve bazı bulmacaları çözmek için de el ve kafayı kullanıyorsunuz.



Oynamaya başladığınızda ilk bölümde yardımcı hayaletiniz tüm yeteneklerinizi bir bir sıralıyor. Oysa ilk oyunda bazı yeteneklerinizi, (örneğin koşarken bir anda hızlanma gibi) ancak belli bir işi bitirdikten sonra kullanabiliyordunuz. Böylesi biraz armut piş, ağzıma düş olmuş. Ama zorluk derecesinin de belirgin ölçüde yükseltildiğini söylemeliyim. Daha ilk bölümün bölüm sonu yaratıkları oldukça güçlüler, size tavsiyem çevredeki kitaplarda yazılı ipuçlarını gözden kaçırmamanız.

İlk oyunun ortaçağ atmosferinden, şatolardan, bataklıklardan yine gotik bir ortama, 19. yy. İngiltere'sine yolculuk yapıyorsunuz. Açıkçası mekan konusu bir zevk meselesi olduğundan Medievil 1'in bu konuda daha başarılı olduğunu öne sürebilirsiniz, size karşı çıkmam. Ancak geliştirilmiş oynanabilirliği, aynı kaliteyi koruyan grafikleri, yine çok ama çok iddialı müzikleri (ve bu kez göz alıcı kutusuyla) Medievil 2, ilki kadar bir başarıyı hak ediyor.

Batu Hergünsel & Gökhan Habiboğlu

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Göz alıcı! Özellikle renk kullanımları birinci sınıf. Esprili çizimler oyuna ruh katıyor.

Ses ve Müzik
Ne diyelim, insanın özel stüdyosu olunca ortaya da güzel şeyler çıkıyor tabii. Sesler birinci sınıf.

Oynanabilirlik
Üst düzeyde tutulmuş, yapılan yeniliklerin nerdeyse tümü oynanabilirliği arttırmaya yönelik.

Atmosfer
Hem gotik korku öğeleri, hem de ince bir mizah duygusu ancak bu kadar iyi birleştirilebilirdi.

LEVEL Notu %88

Hamle 1 Çık Hamle 2 Al Hamle 3 Oyna! Kapınızdaki Playstation'ın en iyi oyunlarından birine ayrıp ederiniz.

- CD sayısı: 1
- Oyuncu sayısı: 1
- Memory blok:1
- Analog joypad desteği: var
- Dual shock desteği: var
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği : Yok
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok



EVERYBODY'S GOLF II

Golf sahasında halk günü....

Yapım: Sony **Dağıtım:** Sony **Tür:** Golf **Web:** www.playstation-europe.com



Yıllardır şu yabancılara bakar dururuz. Ellerinde sopalar, işleri güçleri koca çayır çimende bi tane atış yap, sonra bilmem kaç dakika o minicik arabada git babam git, bi atış daha, sona yeniden. Hayır, bizim golfle tanışıklığımız olsaydı belki böyle demezdik, ama biz bilmeyiz ki. Küçükken mini-golf diye bir aktivitemiz olmuştu, o kadar. Onun dışında da koca çimenlik araziyi parselleyip satmaya, otel, turistik tesis filan yapmaya çalışır bu kafa. (Çok Simcity oynadık eskiden, bak böyle oldu sonunda!)

Ama en sonunda bizim de golfle tanışma zamanımız geldi. Bu işin ustası çoktur, bari dedik şöyle bilmeyenlere de hitap edecek bir şey olsun. Alın dediler, herkes için golf, üstelik ikincisi. Düşündük, "İlkinde nerdeydik, çok mu geç kaldık acaba?" diye. "Hayır," dediler, "ilk oyuna göre kökten bir değişiklik yok, yeni karakterler eklenmiş, grafikleri ve fizik kurallarını geliştirmişler, ama özü aynı!"

BURAYA VURUNCA N'OLUYO???

Everybody's Golf'ta ilk bakışta dikkatimizi çeken, golf oyunlarının alışıldık, acemileri korkutan ciddiyetine sahip olmayışı oldu. Adına yaraşır bir şekilde herkese yönelik, daha yumuşak bir tarzı var. Karakterlerinin çoğunun çizgi film kaçkını komik tiplemeler olması, menülerin daha az kafa karıştırması yeni oyuncuların oyuna daha çabuk ısınmasını sağlıyor.



Açılış menüsündeki Info seçeneği ile karakterler hakkında bilgi alabiliyor, kazandığınız ödülleri, turnuva ve vs. modlarındaki başarılarınızı görebiliyor, daha önce kaydettiğiniz klas hareketlerinizi tekrar izleme olanağı buluyorsunuz. Tutorial kısmı ise bizden hem artı hem de eksi puanlar aldı. Tutorial bölümünün beginner, intermadiate ve advanced olarak üç ana gruba ayrılması ve her birinin oyuncu için çok yararlı 6-7 sorunun detaylı yanıtlarını içermesi güzel. Ancak Tutorial'ın yalnızca bir soru-cevap tahtası olarak kalmaması, aynı zamanda oyuncuya oynarken de yardımcı olması daha uygun olurdu. Siz yine de başlamadan Tutorial'ı satır satır okuyun. Başarıya giden yol buradan geçiyor.

Game menüsünü açtığınızda, altı ayrı çeşit oyun tarzının bulunduğunu göreceksiniz. Bunlardan 9-hole par 3, stroke ve match play, 2-4 oyuncuyu destekleyen, arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz modlar. Training ise, tek başınıza herhangi bir pistte çalışmanızı sağlıyor. Yine tek kişilik olan tournament ve V.S. modları ise en önemli oyun modları, çünkü yeni karakter ve parkurları açmanızı sağlıyorlar. V.S. seçeneğinde teke tek maç yapıyorsunuz ve oyun kazandıkça başlangıçta üç olan seçilebilir karakter sayınızı arttırıyorsunuz. İşin ilginç yanı, oyundaki hazır karakterlerin yanı sıra Twisted Metal'daki Sweettooth ve Medievil'deki Sir Dan gibi bazı tanıdıkların da gizli karakterler arasına serpiştirilmiş olması!



KOORDİNATLARI GİRİYORUM...

Her ne kadar görsel açıdan kolaylaştırılmış olsa da Everybody's Golf 2, ilk başlarda golfa yabancı olanlara çok da basit gelmeyecek. Commodore 64 günlerinin golf oyunları gibi yalnızca, "açı ver-vuruş hızı ver-yolla" ile işin içinden sıyrılamıyorsunuz. Falsolu atışlar, rüzgarı ve arazi eğimini iyi hesaplama, yağmurda nasıl vurmalı, suyun üzerinden nasıl atılır gibi konular hakkında epeyce tecrübe sahibi olmanız gerekecek ama, merak etmeyin, oyuna ısınınca gerisi çorap söküğü gibi geliyor, ayrıca zor durumlarda Tutorial'ın daha tecrübeli oyunculara yönelik bölümlerine göz atabilirsiniz.

Grafiklere gelince, iki atış arasındaki hesaplama süresini en aza indirmek için kaliteyi daha düşük tutmalarını bile beklerdim, ama düşündüğümden iyi. Üstelik çizgi film havasında yumuşak hatların kullanılmış olması da gözünüzü rahatlatıyor. Müzik ve ses efektleri ise uzun süre dinlendiğinde yorucu olabiliyor. Tavsiyem sesi kısın, başka bir şey açın.

Hem yeni başlayanları ürkütmeyecek hem de ustaları elinde kolaylıkla tutabilecek bir oyunla karşı karşıyayız. Ben golf sevmem diyorsanız, sizin bileceğiniz iş, ama başlangıç yapmak isteyenler varsa EG2 doğru seçim.

Batu Hergünsel & Gökhan Habiboğlu



LEVEL KARNESİ

Grafikler
Hem makineyi hem de gözleri yormadan, güzel bir orta yol bulmuşlar. Golf oynamaya başlayabiliriz.

Ses ve Müzik
Ne yazık ki vasat. Özellikle kimi parkurlarda arka plandaki rüzgar efekti bıkkınlık veriyor.

Oynanabilirlik
Karakterlerin yarattığı neşeli havanın, aşırı ciddiyeti dağıtması iyi bir fikir. Eğlenceli bir golf oyunu.

Atmosfer
Bol tecrübe istiyor. Hemen yılmamanız gerekli. Birkere öğrenirseniz Avustralya'ya golf turnuvalarına gidebilirsiniz.

%78 LEVEL Notu
Bu kez "türün tutkunlarına" ifadesini kullanmayacağız. İsteyen herkese!

- CD sayısı: 1
- Oyuncu sayısı: 1-4
- Memory blok: 1
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok

VIRUS "IT IS AWARE"

Piyasada ticari amaçlı oyunlar da olsun ki gerçek sanat eserlerinin değerlerini anlayabilelim.

Yapımcı firma: Universal Studios **Dağıtım: Dark Horse** **Türü: Arcade RPG**

Herkeslere merhaba arkadaşlar. Umarım keyifler iyiye doğru gidiyordur. Ne o? Üniversite sınavı mı yaklaştı? Yaz eğlenceleri mi yoksa? İşleriniz mi yoğunlaştı? A ah, yoksa oyunlarınızı ikinci plana mı atıyorsunuz? Atmayın ama. Yazık onlara. Sevin onları, okşayın icabında. Onlara da yazık; onların da bi canı var. Bakın sizlere yeni yeni oyunlar bulup, çıkartıp inceliyorum. Gerçi gördüğünüz gibi fuar yüzünden bu oyuna ve diğer oyunlara fazla yer kalmadı ama olsun, ben elimden geleni yapayım.

Oyunumuzun adı başlıkta da gördüğünüz üzre Virus. Hani şu Universal Studios' un Virus isimli filmi vardı ya, hani virüs hep yayılıyodu, herkesi öldürüyodu falan; işte o filmin oyunu. ToyStory, A Bug' s Life, The Fifth Element, Star Gate, ıvır ve zıvır gibi birçok filme oyun yapılınca bunu da pek garipsemiyor insan.





Bi Lara Croft vardı, onun da şimdi suyu çıktı

Doğal olarak da yeni bir fikir falan yok oyunda. Filmin olayları yanı. Averaj bir arcade RPG. Aslında oynanamayacak kadar da kötü değil. Oyunu çalıştırdıktan sonra dil seçimi ekranı geliyor. Burada uzun, kısa, eliptik, sinüzoidal, Alman, Japon, eşşek falan gibi dil seçeneklerinden birisini seçiyorsunuz. Upuzuuuuuun ve sinir eden bir yükleme ekranından sonra oyunun demo videosu ile göz göze geliyoruz. Demo hiç de fena değil, hatta güzel bile denilebilecek derecede. Özellikle seslere çok önem vermişler. Demodan sonra oyuna başlıyoruz. Ekranda bazı yazılar yazıyor ve yine sinir eden bir load ekranı geliyor. Oyunun olayı da bu ekranlarda gizli, bu yüzden size onları Turkçe' ye çevirip yazayım. İngilizcem çok iyi olmayabilir, şimdiden affınıza sığınırım.



Bırakın artık şu işi bi erkeklere

"Herşey bir botta, şeytan adı verilen yaratığın tayfalara saldırmasıyla başladı. Nasıl oraya gidebilmişti? Kimse bilmiyordu ama bariz ortada olan bir şey vardı: insan ırkından nefret ediyordu. Onun için gerçek virüs bizdik.

Siz, profesyonel bir polis olan Joan' sınız. Tam eve gitmeye hazırlanırken kaptanınız sizi acil olarak arar ve enteresan olayların döndüğü Nakomi Hotel' e gitmenizi ister. Ortağınız Sutter' ın da yardımıyla hotel' e gidersiniz. Gittiğiniz anda olayın neden bu denli acil olduğunu anlarsınız. Hotel Nakomi' nin girişinin önünde yarı insan, yarı makine olan kadınlar ve erkekler dolaşmaktadır. Kısa bir zayıf nokta araştırmasından sonra, Nakomi Plaza' ya ulaşmak için en güvenli yolun kanallar olduğu ortaya çıkar. Sutter' ın de eşliğiyle kanallara inmeye karar verirsiniz. İlk göreviniz Nakomi Plaza' nın lobisine ulaşmaktır."

Derken oyun başlar...

Şöle bir kodumu uzatsın...

Grafikler iyi ama yaratıklar kese kağıdına benziyor bırazcık. Sesler ve müzikler gerçekten iyi olmuş. Hakikaten ürkünç ve atmosferi çok güzel tamamlıyor. Oturup bir kere bitirmeye değer bir oyun aslında. Ama beni pek açmadı nedense. Belki de yanlış zamanıma denk geldi. Resident Evil 3 Nemesis ile beraber gelirse olacağı buydu. Belki de Universal Studios gibi büyük bir isimden daha fazlasını bekliyordum. Her neyse, eğer filmini seyrettiyseniz ve bu oyundan zevk alacağınıza inanıyorsanız satın alın. Yoksa oturup adam gibi Resident Evil 3 oynayın. Dersler mi? Bırakın şimdi yaa, yemeyin bizi. Zombiler sizi! Bye&smile...

MegaEmin

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Videolar fena değil ama grafik detaylar vasat. Playstation bile olsa bir oyundan daha iyisi beklenir...

Ses ve Müzik

Sesler için uğraşılmış. Oyunun gerilim dolu atmosferine uygun ürkütücü bir hava yaratıyorlar.

Oynanabilirlik

Kontrolleri kolay fakat koridorlarında dolaşmak insanı sinir edebiliyor. Daha dostça olabilirdi.

Atmosfer

Atmosfer, bir film oyunu olması dolayısıyla iyi. Filmdeki havanın oyuna taşınabildiği dikkat çekiyor.

LEVEL Notu %70

Grafikleri biraz üzse de oyunun atmosferi onu oynanabilir kılıyor. Film hoşunuza gittiyse oyundan da hoşlanacaksınız.

- CD sayısı: 1
- Oyuncu sayısı: 1
- Memory blok: 1
- Analog Joypad desteği: var
- Dual Shock desteği: var
- Link desteği: yok
- Mouse desteği: yok
- Direksiyon desteği: yok
- Multi tab desteği: yok
- Tabanca desteği: yok



E3'TEN PLAYSTATION MANZARALARI

Oradaydık. Amerika'dan en son Playstation haberleri....

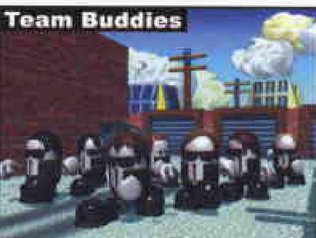
Bu ay dergimizin hemen her bölümü E3'ten nasibini aldı. Elbette bu Playstation bölümü için de geçerli. E3'de sadece PC oyunlarını değil sizin için konsol oyunlarını da gözden geçirdik. Zaten aksi düşünülemezdi. Bu sene PS2'nin çıkışı, Dreamcast'ın olgunluğa erişmesi ve X-Box'ın duyurulmasıyla konsollar E3'e çok daha fazla hakimdi.

Playstation söz konusu olunca elbette oyun severleri en çok cezbeden stand Sony'ninki oldu. Nintendo ve Sega'yla yan yana bulunan stand Playstation 2'yi görmek isteyenlerle dolup taştı. Her ne kadar kalabalığın asıl sebebi PS2 olsa da, Sony standında yeni konsolundan çok oyunlarına ağırlık vermeyi tercih etmişti. PSX ve PS2 oyunları hemen hemen eşit ağırlıktaydı. Bu da Sony'nin hala PSX yazılımlarıyla yakından ilgilendiğini gösteriyor. Yani Sony mevcut Playstation pazarının yazılım açısından hala bulunmaz bir hazine olduğunun farkında. Bu da PS2 alana dek PSX'iniz için sürekli olarak yeni oyunlarınız olacak demek.


Fantavision

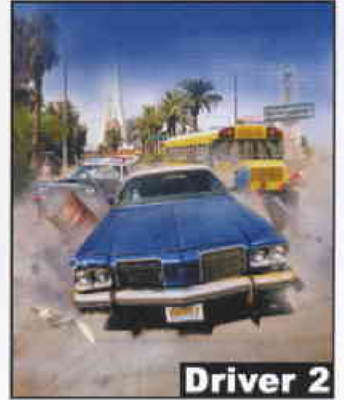
Ama Sony'nin PSX oyunlarında da açık bir kalite düşüşü var. Gran Tourismo, Tekken, Wipeout gibi ünlü serilerin PS2'ye geçmesiyle ortalık Spyro, Team Buddies gibi sevimli oyunlara kalmış. Team Buddies, Worms'un sevimli aksiyon savaşını 3D ve real-time olarak yakalamaya çalışıyor. İlaç kapsülü formundaki küçük yaratıklarımız tank, tüfek, bazuka ve benzeri her türlü ağır silahla donatılmış. Spyro 3: Year of the Dragon ise serinin devamı niteliğinde ve Sevimli Aksiyon Adventure türünde rakiplerinin bir adım önünde. Sony'nin PSX cephesinde dikkat çeken diğer iki oyun, Destruction Derby ve Dragon Valor'du. Ama daha önce benzerleri fazlasıyla yapılmış bu oyunlar açıkçası üzerinde fazla durmaya değmez. PSX oyuncularının bundan sonra Sony'ye değil diğer geliştiricilere bel bağlaması gerekecek.


Spyro

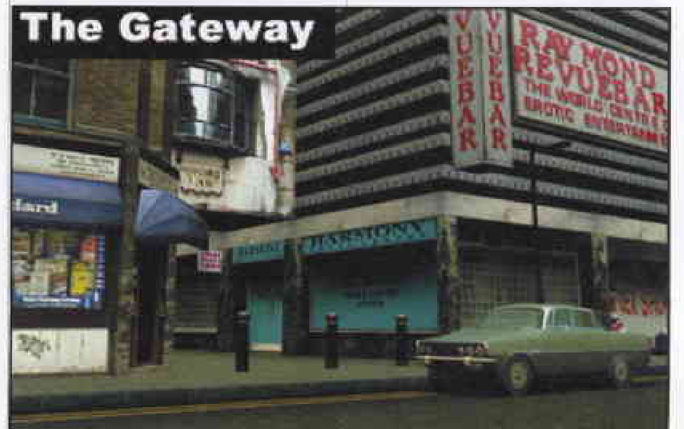

Team Buddies

Sony'nin PS2 oyunları

Neyse ki Sony PS2 oyunları konusunda çok daha hazırlıklıydı. Gran Turismo 2000, Ridge Racer, Tekken Tag gibi PS2'nin çıkışıyla duyurulan oyunların yanı sıra yeni oyunlarda vardı. Bunların en ilginçlerinden biri GTA ile Driver'ı birleştirmeyi hedefleyen Gateway. Konu olarak GTA oynanış olarak Driver'ı andıran oyunda arabadan inip binebilme ve binalara girebilme yeteneğine sahip olabileceksiniz. Ama oyunun kendisi henüz ortalarda yok. Sanırım tam anlamıyla oynanabilir bir versiyon için gelecek E3'ü beklemek gerekecek. Başka bir ilginç oyun Fantavision adlı puzzle'dı. Fantavision PS2'nin tüm ışıklandırma yeteneklerini kullanan ilginç bir oyun. Amaç havadaki havai fişekleri yakalayarak birleştirmek ve daha büyüklerini oluşturmak gibi bir şeyler. Açıkçası Fantavision'ı oynamaktansa oynayan başkalarını izlemek çok daha eğlenceli. Çünkü oyunun harika ışık efektleri ve geri planda sürekli hareket eden küçük şehir detayları çok hoş. Sony standında en çok ilgi çeken PS2 oyunu kuşkusuz Dark Cloud'du. PS2 için yapılan ilk RPG olan oyunun en ilginç yanı bir yandan oyunun 3D dünyasında dolanırken bir yandan da onu değiştirebilmeniz. Yani bir an durup yolun sol tarafına bir değirmen koyup karşı tepeyi biraz daha yükseltmek isterseniz bunu yapma şansınız var. Dark Cloud'da her ne kadar yaşı küçük olsa da marifetleri büyük olan bir kahramanımız var ve kendi topraklarını kurtarma çabası içinde.


Driver 2

E3'ün PS2 cephesindeki sürprizlerinden biri Eidos'un Timesplitters'ıydı. Henüz yapım aşamasının çok başlarında olduğu için halka kapalı olarak gösterildi ve fotoğraf çekilmesine izin verilmediği gibi her hangi bir görsel materyal de sağlanmadı. Oyun farklı zamanlarda geçen (1950'lerden uzay çağına kadar) ve biraz Jhon Woo filmleri tadında bir FPS. Ancak oyunun önünde daha çok yol var. Eidos'un diğer Playstation oyunu ise hem PSX hem de PS2'de çıkacak olan Soul Reaver 2'ydi. İlk oyunu grafik olarak geliştiren oyun aynı zamanda hikayeye kaldığı yerden devam ediyor ve ilk bölümde cevapsız kalan soruların peşine düşüyor.



The Gateway



Fifa 2001

Electronic Arts şov boyunca Medal of Honour Underground'u gösterdi. Geçen yıl çok başarılı olan ve bugüne dek PSX için yapılmış en iyi FPS olarak oyunun devamında 7 yeni görev ve 22 bölüm var. Bunun dışında oyuna eklenen yeni silah ve araçların yanı sıra yapay zeka da biraz gelişmiş ancak grafiklerde bir gelişme yok. Electronic Arts ayrıca Fifa 2001'in PS2 versiyonunu da gösterdi. Oyun bu ay içinde Japonya'da Fifa Soccer World Championship adıyla çıkıyor. Sonbahara kadar biraz daha geliştirilip Avrupa ve USA'de piyasaya çıkınca Fifa 2001 ismini taşıyacak. Fifa 2000'e göre en büyük gelişme çok daha detaylı yüz ve vücut modellemeleri ve bunların animasyonları. Ayrıca oyun Fifa 2000 kadar gerçeğe yakın ama Fifa99 gibi bir parça daha hızlı.

Konsol severlerin en çok ziyaret ettikleri standlardan biri de Infogrames'inkiydi. Playstation için Koudelka, Driver 2 ve Alone in the Dark'ı sunan Infogrames PS2 için oyun üretmeyi erken bulup mevcut PSX oyuncularını mutlu etmeyi hedefleyen firmalardan. Her ne kadar PSX'in grafik ve oynanış yetenekleri kısıtlı da olsa Infogrames mevcut olanakları sonuna kadar zorlamış gözüküyor. Çünkü üç oyunda hem oynanış hem de grafik olarak çok iyiler. Koudelka'da psişik güçlere sahip olan güzel bir kıza gizemli bir manastırdaki macerasında eşlik edeceğiz. Koudelka'ya bu macerada ayrıca iki erkek karakter bir maceraperest ve bir din adamı da katılıyor. Her üç karakter de oynanabiliyor ve oyun boyunca yetenekleri gelişiyor. Adventure öğesi Resident Evil'ı hatırlatsa da çarpışmalar turn-based olacak ve geniş silah yelpazesine büyüler eşlik edecek. Driver 2, ilki ile oldukça başarılı olan oyunun devamı. Grafik ve oynanış da gelişmeler var ancak, oyun temelde aynı, içine konu eritilmeye çalışılmış şehir içi yarış. Oyun bu sefer Chicago, Havana, Las Vegas ve Rio de Jenario'da geçiyor.

Alone in the Dark

E3'ün en çok ilgi gören oyunlarından biri kuşkusuz Alone in the Dark oldu. PC, PSX, Dreamcast ve Gameboy'da aynı anda çıkacak olan oyun serinin dördüncüsü. Daha önce PC'leri üç kez sarsan oyun uzun yıllar sonra çok farklı bir görünümde karşımıza çıkıyor. Oynanış Resident Evil'a çok benziyor. Ancak grafik olarak Alone in the Dark açık bir üstünlüğe sahip. Oyunun geçtiği mekan olarak eski, dev bir malikane, mezarlık ve mağara gibi öğeler çok iyi kullanılmış. Infogrames bu eski mekanları gotik lezzetinde o kadar iyi hazırlamış ki Alone in the Dark'ın bugüne dek yapılmış en ürkütücü oyunlardan biri olduğunu söyleyebiliriz. Gerçekçiliği arttırmak için oyundaki yaratıkların öncelikle plastik modelleri hazırlanmış ve eski malikanenin içini süsleyen tüm tablolar gerçek ressamlara yaptırıldıktan sonra oyuna aktarılmış.



Infogrames'in diğer bir PSX oyunu ise Duke Nukem: Planet of the Babes. Duke Nukem Cennette olarak dilimize çevrilebilecek olan oyunda yakışıklı kahramanımız erkekleri katledilmiş bir gezegen dolusu güzel bayanı kurtarma telaşı içinde.

Infogrames ayrıca iki PS2 oyunu tanıttı. Bunlardan biri Unreal Tournament. Geçen yıl PC'lerde çok büyük başarı elde eden oyunun PS2 versiyonu bence PC versiyonundan çok daha uzak. Yapay zeka ve grafiklerin daha kötü olması bir yana UT bana gamepad ile FPS oynamanın imkansızlığını bir kez daha hatırlattı. Diğer oyun Munch's Oddysee ise zaten PS2'nin Japonya'da piyasaya sürülmesinde açıklanmıştı.

Fuar boyunca en çok ilgi gören oyunlardan biride Dino Crisis 2 oldu. İlkinden daha gelişmiş olan oyun yıl sonuna doğru PSX'cilerin en çok oynadığı oyun olursa şaşırmayın. Grafik ve animasyonlardaki gelişmeler bir yana oyun öncelikle Resident Evil'dan bir parça daha uzaklaşmış ve tamamen dış mekanlarda geçiyor. En güzeli oyun dinozorlardan kaçmaktan çok onlarla savaşmak üzerine kurulu; yani biraz daha dengeli.



Squaresoft Şov!

Şu ana kadar pek çok güzel oyunun adı geçti ancak, en iyileri sona sakladım. Bu yılın en başarılı konsol oyun firması kesinlikle SquareSoft idi. Biz onlardan Final Fantasy IX'u beklerken Square tam altı harika oyunla karşımıza çıktı: Chrono Cross, Vagrant Story, Threads of Fate, Legends of Mana, FF IX ve Parasite







Eve.

Bu oyunlar içinde beni en çok etkileyen Vagrant Story oldu. Square bugüne kadar hep konsol RPG'lerinin çizgisini belirlemişti ancak bu sefer bambaşka bir RPG tarzıyla karşımızda. Vagrant Story, Ashley Riot ismindeki bir şövalyenin hikayesini anlatıyor. Ashley'nin (daha iyi bir isim olamaz mıydı?) dükü Bardorba seferde iken malikanesi bir mezhebe bağlı güçler tarafından ele geçiriliyor ve malikaneyi temizlemek Ashley'e kalıyor. Ashley malikaneyi temizlerken, biz onun gizemlerle dolu kendi geçmişine dair ipuçları buluyoruz. Ayrıca hikayeye katılan yeni karakterler konunun gittikçe derinleşmesini sağlıyor. Hikaye hakkında bildiklerimiz şimdilik sadece bu kadar ama Square hikayenin Final Fantasy serisinde gördüklerimizden çok daha derin olacağını söylüyor. Çünkü Vagrants Story bir yandan sürekli çarpışma ve mücadelelerle ilerlerken bir yandan da bir film izlermişçesine gelişen sinematik sahnelere sahip olacak. Zaten oyunun yayınlanan ilk videoları Final Fantasy XIII'deki sinematiklerin her karesini ezberlemiş FF hayranlarını bile heyecanlandıracak güzellikte. Oyun tamamen orta çağda geçiyor. Çarpışmalar daha çok yüz yüze ve çelik şıngırtıları içinde cereyan ediyor. Vagrants Story'nin en büyük özelliği bu göğüs göğüse çarpışmalar. Oyun turn-based değil ancak buna benzer çok ilginç bir sisteme sahip. İzometrik 3D görünüşte adamınız hareket ederken bir yaratığa vurabilecek kadar yaklaşınca bir anda oyun donuyor ve bir iki seçeneğe sahip bir menü çıkıyor. Bu menü sayesinde düşmanın neresine ve ne şekilde vuracağınızı seçiyorsunuz. Ayrıca kombine saldırılar ve savunma şansınızda var. Seçiminizi yapınca Ashley vuruşunu yapıyor ve rakibi buna karşılık veriyor. Ancak sistem o kadar güzel işliyor ki tüm bunlar bir iki saniye içinde olup bitiyor. Yaptığınız vuruşun etkisi sizin ve rakibinizin yeteneklerine, karakter özelliklerine, rakibin size karşı zayıf ve güçlü yanlarına ve risk puanlarına göre değişiyor. Kısacası savaş sistemi burada ayrıntılarıyla anlatamayacağım kadar derin. Elbette büyü kullanımı da hem sizde hem de rakiplerinizde olan bir yetenek. Kimi açılardan Final Fantasy'yi andırsa da Vagrants Story tamamiyle yeni bir oyun tipi. FF'deki gibi aşırılıklara kaçmayan çizgisi, ciddi ve ürkütücü havası, tamamen 3D ve PSX'e göre muhteşem olan grafikleri ve yepyeni oynanış tarzıyla bu yılın en iyi PSX oyunu olmaya aday.



Chrono Cross

Square'in ikinci bombası Chrono Cross'du. Chrono Trigger'ın devamı olan oyun fazlasıyla Final Fantasy'yi andırıyor. Chrono Trigger'ı oynamadım ama Square yetkilileri Trigger'ın harika bir oyun olduğu ve Chrono Cross'un olayı bir adım öteye taşıdığı konusunda beni ikna ettiler. Oyunda pek zaman kavramı yok ve daha çok paralel dünyalar arasında geçiyor. Bu paralel dünyalar arasında Serge ismindeki asıl adamımız ve onun hatun yoldaşı Kidd'i yönetiyoruz. Bu paralel dünyaların varlığı oyuna yeni bir derinlik katıyor. Sanırım biraz FF VIII'de gördüğümüz gibi bir şey. Burada asıl ilginç olan Serge'in bazı dünyalarda ölü olması. Ölü bir karakteri nasıl oynadığımızı açıkçası bilmiyorum.

Oynanış Final Fantasy'ye oldukça benziyor. Aradaki en önemli fark saldırıların belli süre araları ile olması değil karakterin stamina yani hareket enerjisi ile orantılı olması. Bu yüzden bir karakterle saldırırken diğerini dinlendirmeniz gerekiyor. Oyunun grafikleri oldukça renkli ve güzel. FF'de ki gibi önceden render edilmiş alanlar üzerinde 3D karakterleri ilerletiyorsunuz ve arada inanılmaz güzellikte videolar var. Chrono Cross kesinlikle bu yılın en iyi PSX RPG'lerinden biri olacak ve özellikle Final Fantasy hayranlarının kaçırmaması gerekiyor.



Threads of Fate'i ilk gördüğümde açıkçası ne olduğunu pek anlayamadım. Bir Platform/RPG olduğunu duyduğumda da açıkçası daha çok şaşırdım. Square herhalde RPG türleri konusunda yapılmamış hiç bir şey bırakmamayı hedefliyor. Oyun Chrono Cross gibi sevimli ve renkli karakterlere sahip. Biraz daha küçük yaş grubu için düşünülmüş gibi. Çünkü benim gibi bir parça yaşını almış bir insanın sıkıcı atlama, zıplamalara dayanması biraz zor. Oyun tamamen 3D ve ışık efektleri çok güzel. Ama bence RPG ile Platformun bir araya gelmesi fazlasıyla anlamsız. Bu arada oyun Japonya'da yaklaşık 6 ay önce çıktı bile.

Legend of Mana tahmin edebileceğiniz gibi yine bir RPG oyunu. Anladığım kadarıyla Secrets of Mana oyunun devamı ve uzun süredir gelen bir Mana serisi söz konusu. Oyun el çizimi tatlı geri planlar üzerinde yönet-



tiğiniz iki karakter sunuyor ve bir parça eski Capcom RPG'lerini andırıyor. Elbette ki çok daha derin bir konusu ve oynanışı var.

Parasite Eve II, Square'in geçen sene çıkardığı ve oldukça farklı tepkiler alan oyunun devamı. Resident Evil tarzına yakın olan oyun Square'in diğer oyunlarından oldukça farklıydı. Parasite Eve II'de de değişen bir şey yok. Oyun ilkine oldukça benziyor ve yeni bir hikaye ve küçük gelişmelerle geliyor.

Final Fantasy IX

Ve nihayet Final Fantasy IX. E3'te oynamayı en çok hayal ettiğim oyunlardan biriydi. Serinin yedincisinin PC'de de çıkması sebebiyle Square'in en aşina olduğum oyunu da o zaten. Ancak FF IX'u oynamak değil izlemek nasip oldu. Çünkü oyun sadece video olarak gösterildi. Videolar elbette müthiş, bu konuda Square'e yaklaşabilen bir tek Blizzard'ı biliyorum. Oyun oynanış olarak diğer Final Fantasy'lerden pek farklı değil ancak konu bu sefer oldukça farklı. Modern teknoloji çağı yerine daha eski çağlarda geçiyor ve müthiş yarı Mech hava cihazlarının yerini balonlar vasıtasıyla uçan gemiler almış. Genelde bir orta çağ havası hakim. Sanırım ilk Final Fantasy oyunlarındaki havaya dönmeye çalışmışlar. Yani bana öyle söylendi.



Vagrant Story


Legends of Mana

Ve... Metal Gear Solid 2

Belki Square E3'ün en başarılı firmasıydı ama en iyi oyun onların değildi. Sadece Playstation ve konsollar değil tüm E3 genelinin en flaş oyunu kuşkusuz Metal Gear Solid 2 oldu. İlki ile oyun dünyasını değiştiren Namco bu sefer Dünyanın Metal Gear Solid'i değiştirdiğini söylüyor. MGS 2 oynanabilir bir demo ile gelmemişti E3'e. Sadece dev bir ekrandan 10 dakikalık bir video gösterildi. Fuarın ilk açılışından kapanışına kadar yaklaşık 3 metreye 4 metrelik bu dev ekran hiç durmaksızın MGS 2'yi gösterdi ve önündeki kalabalık hiçbir zaman azalmadı. Dev ekranın önünde yığılan yüzlerce insan tezahüratlar ve alkışlar arasında videoyu defalarca izledi. Hatta sık sık Microsoft'un standına taşan yığınlar bölgedeki bütün koridorları da tıkıyordu.

Peki MGS 2 için bu kadar kalabalık toplanmasının sebebi neydi. Her şeyden önce ilk MGS'in yakaladığı büyük başarı ve oyunu defalarca bitirmiş olan hayranlarının ikinciyi heyecanla bekliyor olması. İkinci önemli etken de MGS 2'nin ilk oyunun çok çok ötesine geçmiş olması.

Oyun yine Snake üzerine kurulu. İlk oyunda olduğu gibi Snake sessizce ilerlemeli, gölgelerden ve kuytu köşelerden yararlanmalı ve yeri geldiğinde karşısındaki yarım düzine adamı haklayabilmeli. İlk oyunun en çarpıcı özelliklerinden olan bütün oyunun bir sinematikmişçesine ilerlemesi MGS 2'de daha da geliştirilmiş. Oyun yine lineer ilerliyor ve ara videolar oyunun kendi motoru tarafından hazırlanıyor.


Metal Gear Solid 2

Mükemmel Gerçekçilik

MGS 2'yi özel kılan gerçekçiliği. Oyundaki her şeyin gerçek görünmesi için detaylara çok özel bir önem verilmiş. Silahlar, mekanlar, üniformalar vs. her şey gerçeğe uygun. Özellikle mekanlar bu konuda bugüne dek yapılan her şeyin ötesinde. Bunun pek çok örneği gösterilen videoda mevcuttu. Mesela askerler büyük bir cama ateş ediyorlar. Camın üzerinde önce birkaç tane, çevresinde kırılmalarla birlikte, kurşun deliği açılıyor ve ardından cam büyük bir gürültüyle tuz buz olup dağılıyor. Cam parçacıklarının yere dökülüşü bile fizik gerçeklerine uygun. Yani bugüne kadarki oyunlarda olduğu gibi, camlar bir kurşunla birkaç poligon parçasına ayrılıp havada uçuşmuyor.

Gerçekçiliğin diğer bir örneği ortalıktaki ufak tefek eşyalar. Mutfak sahnesinde Snake ile düşmanları, tıka basa dolu bir rafın ardından çarpışırken, raftaki kutular ve şişeler inanılmaz derecede gerçeğine benzer şekilde parçalanıyor. Ve en ilginci... rafta duran bir un kutusu parçalanınca Snake'in üzerine un dökülüyor. İleri sahnelerden birinde Snake sessiz sessiz ilerlerken undan dolayı hapşırıyor ve yakayı ele veriyor.

Metal Gear Solid 2, grafik olarak da herkesi kendine hayran bıraktı. Küçük parçalar, kırılan camlar, dokuları özenle hazırlanmış realistik mekanların yanı sıra oyun içinde ışığın kullanımı hayret verici. Üstelik ışık efektleri oynanışa büyük oranda etkiyor. Snake kendi gölgesine dikkat etmek zorundayken düşmanları gölgelerinden takip edip sessizce temizleyebiliyor. Oyun içinde ampul ve flüoresanları vurup karanlık bir ortamda sadece silahların yanıp sönen ışıklarıyla çarpışabiliyorsunuz.

Metal Gear Solid 2 ile ilgili daha fazla bilgi için gelecek aylardaki ön incelememizi beklemeniz gerekiyor.



Tuğbek Ölek

FREESPACE Bölüm 2

Uzay Pilotları Eğitim Merkezi: Son ders...

Geçen sayıda kullanabileceğimiz gemileri ve silahları tanımıştık. Artık elimizdeki güçler hakkında yeterince bilgiye sahip olduğumuza göre, bu bilgileri pratiğe dökmenin zamanı geldi. Freespace'teki görevlerde size üç cins amaç verilebiliyor. Bunlardan ilki, bölümde tamamlamanız gereken Primary Objective (Temel Amaç), ikincisi birinci amacı desteklemek için gerçekleştireceğiniz Secondary Objective (İkincil Amaç) ve yapıp yapmaması tamamen size kalmış olan Bonus Objective (Bonus Amaç).

O zaman bölümleri size şöyle anlatayım. Bölümün ismini takiben, o görevde gerçekleştirmeniz gereken amaçları yazacağım. Sonra görevde size verilecek kısa amaçları (hani şu ekranın sol tarafındaki amaç kutusunda Destroy Pisces (3) gibi yazanlar var ya) falan yazacağım. Aslında Descent: Freespace öyle bir oyun ki, şunu yapın bunu yapın cinsi stratejilerin kesinlikle yararı olmaz, çünkü karşınızdaki gemilerin ne yapacağı hiç belli olmuyor. Şimdi size kalkıp da düşman ekrana girdiğinde hızını onunkiyle eşleyin (M tuşuna basarak) ve durmadan ateş edin dememe gerek yok, çünkü bunu zaten yapacaksınız. Hani Thief gibi bir oyun olsa "şuraya saklan, bekle, sonra şunu yap..." diyeceğim ama bu oyunda her şey o kadar hızlı gelişiyor ki. Bir düşman kuvveti (valla 'enemy wing' başka türlü tercüme edilince güzel olmuyor, belki düşman filosu da denebilir ama 3-4 gemiye de filo demek komik olur) geliyor, siz daha onları yok edemeden bir diğeri geliyor, sonra bir diğeri, yapmaya odaklandığınız tek şey stratejiyi falan bir kenara bırakıp hepsini yok etmeye çalışmak oluyor. Bunları size niye söylüyorum: Çünkü ne biçim strateji yazısı bu, hiç ipucu falan vermemişsin demeyin diye. İşi baştan sağlama alalım da ne olur ne olmaz :) Ayrıca bu yazıda oyunda bulunan tüm görevleri yazmayacağım. Zaten oyundaki campaign'de bulunan tüm görevleri yazacak olsam yer yetmez. Onun yerine artık bu oyunda ustalaşmaya yakınlaşacağınız sayıda görevi anlatacağım, gerisi size kalmış. Ama özellikle son bölümde çok eğleneceğinize eminim.



Oyunun ilk üç görevi eğitim görevlerinden oluşuyor. O görevlerde ne yapmanız gerektiği zaten adım adım söylendiğinden bir kez daha tekrar etmeye gerek yok. Size tek tavsiyem acele etmeyin. Yani başınızda o bas bas konuşan adam size "Hadi bakalım artık şu drone'u yok et!" demeden önce bütün silahlarınızı drone'un üzerine boşaltmayın. Görevi tekrar etmeniz, o adamın sinir bozucu yavaşlıktaki talimatlarını tekrar dinlemeniz ve tekrar sıkılmanız demektir çünkü. Üç eğitim görevini de başarıyla tamamladığınızda ilk rozetiniz olan Pilot Wings (Pilot Kanatları) sizin olacak. Dördüncü görevle devam edelim.

Görev 4:

Eve of Destruction
Primary Objective:
GTC Orff gemisini koru

Göreve GTC Orff gemisinin yanında başlıyoruz. Daha ne olduğunu anlamadan ilk düşman kanadı olan Virgo (2) gelecek (Parantez içindeki sayı o düşman kanadında kaç tane gemi olduğunu gösteriyor). Alpha 2 ile birlikte onları temizledikten sonra sırasıyla Cancer (2), Aries (2) ve Pisces (3) kuvvetleri gelecek. Genelde size pek fazla iş düşmeden Alpha 2 çoğu gemiyi yok ediyor zaten. Bu dört düşman kanadını da temizlediğinizde Primary Objective tamamlanmış olacak. Çok kısa bir süre içinde Delta kanadı size yardıma gelecek (Secondary Objective – listede olmamasına rağmen). Üsse geri dönün.

Görev 5:

The Field of Battle
Primary Objective:
Tüm Vasudan kuvvetlerini yok et

Bu göreve girdiğimizde sol tarafta amaç olarak Find Hostiles (12) yazısını görüyoruz. Burası bir meteor bölgesi olduğundan ne düşman sizi ne de siz düşmanı görüyorsunuz. O yüzden öncelikle düşmanın yerini bulmalısınız. Bunu bazen sizin kanadınızdaki diğer gemiler, bazen de siz yapıyorsunuz. Yerlerini bulmak açısından radar görüntüsünü en uzak haline ayarlamanız iyi olur. Radar oyuna başladığınızda 2k durumunda. Bunu İ tuşuna basarak (Türkçe klavye elbette) 10k durumuna getirdiğinizde silik halde kırmızı düşman gemilerini görebilirsiniz. Bu arada eğer meteor bölgesinin tam içine girdiyseniz ve bir türlü meteorları hedefleyip yok edemiyorsanız Y tuşuna basın. En yakındaki meteor hedeflenecektir ama, yok etmek için bir iki kere patlatmak gerekebiliyor. Bu görevde yok etmeniz gereken kuvvetler PVF Anubis gemilerinden oluşan Cancer (3), Pisces (3), Aries (3) ve Virgo (3). Tüm düşman kuvvetlerini yok ettiğinizde Primary Objective tamamlanacak. Bu bölgede dolaşırken bir PVF Seth gemisi kullanan usta (Ace) bir Vasudan pilotuyla da karşılaşabilirsiniz. Onunla ne yapacağınız size kalmış. Eğer sizi destekleyecek adamlarınız yoksa hiç bulaşmayın derim çünkü üzerinize bir sürü füze gönderiyor. Bu gemiyi yok ederseniz Bonus Objective tamamlanıyor.

Görev 6:

Basic Training Stage 4

Yine bir eğitim görevi. Odaklandığı konu kendi tarafınızdaki veya karşı taraftaki gemilerle iletişim, emirler falan filan. Eğer daha önce Freespace oynamadıysanız mutlaka bu görevi oynayın, ileride çok işinize yarayacak. Eğer tüm komutları biliyorsanız (ya da benim gibi ilk çıktığında bu oyunu bir haftada bitirdiyseniz, sonra da görevleri açıklayıp yazmak için oyunu bir günde tekrar oynayıp bitirmek zorundaysanız ve zamanın size asla yetmeyeceğini düşünüyorsanız :), ekranın sağ üst köşesindeki Skip Training tuşuna basarak bu görevi oynamadan geçebilirsiniz.

Görev 7:

Small Deadly Space
Primary Objective:
Orff gelene kadar bölgenin güvenliğini sağla
Secondary Objectives:
Kargoları koru
Tüm Vasudan yük gemilerini yok et

Göreve başlamamızın üzerinden pek bir zaman geçmeden Epsilon destek kanadı geliyor. İlk olarak görünür olan düşmanlar Aries (3), Cancer (2) ve yük gemileri olan (Freighters) PVFR Bast ve PVFR Ma'at. Düşman kuvvetlerinden birini yok ettiğiniz anda Virgo (3) geliyor. Tüm bu gemileri yok ettiğinizde Omega gemisi kargoları incelemeye başlıyor. Sanırım Omega bizimle ilgisi olmayan bir gemi, çünkü Omega'ya bir şey yapmadığım için görev sonundaki tavsiyelerde "Omega'nın ne aradığını araştır-

saydın keşke," gibi bir cümle vardı. Bu arada bir iki kere Scorpio (3) kuvvetleri de gelebiliyor. Her şeyi tamamlayınca Orff geliyor ve üsse geri dönebiliyorsunuz.

Görev 8:

Avenging Angels
Primary Objective:
Omega'yı etkisiz hale getir ve kaçır
Secondary Objective:
Tüm düşman savaşçılarını yok et

Evet Omega'nın gerçek niyetini anlamış bulunuyoruz, geçen bölümde bizden Avenger silahının prototipini çalmış ve onu Vasudan'lara satacak. Elbette biz engelleyeceğimiz için böyle bir şey gerçekleşmeyecek. Göreve başladığımızda Aries (3), Cancer (3) ve Traitors (4) düşman kuvvetleriyle karşılaşıyoruz. Omega ile uğraşmak için yeterince zamanımız olacak sanırım, o yüzden ben önce tüm düşmanlardan kurtulmayı tercih ettim. Etraf durulunca Omega'nın Engine (motor) altsistemini hedefleyin (S tuşu ile) ve Disruptor silahını kullanarak Omega'yı etkisiz hale getirin. Bunu yaptığınızda GTT Comet, Omega'yı götürmek için gelecek. Bu sırada ortaya Virgo (3) kanadı çıkıyor, Omega'yı korumalısınız. Virgo'dan da kurtulunca Comet, Omega'yı götürüyor (Primary Objective). Burada ilginç bir durum oldu işte. Tam ben de üsse geri dönmek üzereydim ki Rasputin gemisini fark ettim. Rasputin ile ilgili hiçbir emir verilmemişti. Önce nasılsa düşman deyip yok etmeyi düşündüm, sonra vazgeçip zevk olsun diye motorlarına Disruptor yollayıp onu etkisiz hale getirdim. Rasputin etkisiz hale geldiği anda Intelligence kanadı belirdi (bunlar bizimkiler) ve Rasputin'i ele geçirdiler (Bonus Objective). Üsse geri döndüğümde bana söylenmemesine rağmen Rasputin'i etkisiz hale getirmeyi akıl ettiğim için bana takdir madalyası (Commendation) verdiler. Zevkli bir bölümdü yani.



Görev 9:

Out of the Dark, Into the Night
Primary Objective:
Plato'nun tayfasına Node'a ulaşıncaya kadar refakat et

Yine mükemmel bir bölüm. Göreve ilk başladığınızda her şey çok sakin görünüyor, çünkü birazdan olacaklardan kimsenin haberi yok. Plato'nun Node'a varmasına 6 dakika kala ilk Vasudan gemisi Aries (4) geliyor. Bu kez öncekilerden farklı olarak Anubis'lerin yanında bir de Osiris gemisi var. 4,5 dakika kala ikinci kuvvet olan Virgo (4) geliyor. Ama biz tam onlara doğru giderken dört tane tanımlanamayan gemi ortaya çıkıveriyor ve dakikasında tüm Virgo kanadını temizliyor. Bu gemiler ortaya çıktığında bize onları tanımlama ama asla ateş etmeme görevi veriliyor. Gözünüze kestirdiğiniz bir tanesinin yakınına gidin (çok hızlılar ve hedeflenemiyorlar, o yüzden biraz zorlanabilirsiniz). Geminin görsel bir tanımını alacaksınız (Secondary Objective). 2,45 dakika kala tanımlanamayan gemiler tekrar gelecek ve bu sefer Plato'ya saldıracaklar. Yapabileceğiniz hiçbir şey yok. Plato patladığında içindeki tayfa bir kaçış podu ile Node'a ulaşmaya çalışacak. Siz de bu sırada tanımlanamayan gemilerden birini vurmaya çalışın. Görüyorsunuz ki bu gemilerin kalkanları da var ve bizim silahlarımız işlemiyor. Pod, Node'a ulaştığında görev bitecek ve üsse geri dönebileceksiniz.

Görev 10:

Paving The Way
Primary Objective:
Galatea'ya Jump Node'a ulaşıncaya kadar refakat et
Secondary Objective:
Galatea'nın gövdesinin 50'nin üzerinde olmasına dikkat et

Meteor temizleme görevi. Galatea'nın önünden gidip etrafı temizlerim diye düşünüyorsanız yanılıyorsunuz. Meteorlar dört bir yandan geliyorlar. Arkadan gelen bir meteoru vurmak için bir dönüyorsunuz, meteorla aranızda Galatea'nın olduğunu görüyorsunuz. Ama zor bir görev değil, sadece biraz hız istiyor. Bir ara Shivan gemileri gelecek ve Galatea'yı onlardan koruma görevi de listeye eklenecek. Nasılsa o gemilere şu andaki teknolojimizle zarar vermemiz mümkün değil, o yüzden Shivan'larla ilgilenmeyip meteorları temizlemeye bakın.

Görev 11:

Pandora's Box
Primary Objective:
Tüm Sentry Gun'ları (Nöbetçi Silahlar) yok et
Secondary Objective:
Tüm Shivan kargolarını incele

Göreve başladığımızda Sentry Gun'lar oldukça uzakta. Afterburner kullanarak bir an önce o tarafa doğru gidin. Yolun yarısına geldiğinizde Shivan'lar ortaya çıkacak ve kendi kargolarına saldıracaklar. Yetişmeniz mümkün değil, böylece Secondary Objective başarısız olacak. Kalan kargoları incele görevi söylenene kadar Sentry Gun'larla uğraşın, bu görevi aldığınız gibi kargoların yanına gidip (<150m.) onları inceleyin. Hepsini inceledikten sonra üsse geri dönün.

Görev 12:

The Hammer and The Anvil
Primary Objective:
Kalkan prototiplerine eskortluk yap

Uzun görevlerden ilkine hoş geldiniz. Aslında klasik bir eskort görevi, önüne geleni öldür mantığı geçerli. İlk olarak Shivan kuvvetleri saldırıya geçecek, Arjuna (2) yazıyor ama aslında 4 tane gemi geliyor. Tam onları yok ettiğiniz sırada Andromeda isimli Vasudan gemisinden yardım çağrısı alacaksınız. Bu gemi sizden oldukça uzakta ve ona yardıma gitmek demek, kargoları boş bırakmak demek. Ben yardımı tercih ettim ama iki kere denediysem de Andromeda'yı patlamaktan kurtaramadım, yine de o gemiye saldıran Hammer of Light gemilerini yok etmek bile zevk. Kargolara geri dönmek üzereyken bu sefer Krishna (6) ve Vishnu (2) kuvvetleri kargoya saldırıyor. Burada da verilen sayılar tam doğru değil, bende 8 tane Krishna geldi çünkü. Bu görevde saldıran Shivan gemileri Basilisk ve Scorpion. Basilisk diğerine oranla çok daha basit bir düşman. Bu kuvvetleri hakladıktan sonra Rama (3), tekrar Rama (3), Durga (4) ve tekrar Durga (4) geliyor. Bunlar da tamamlanınca devreye HOL giriyor ve doğrudan kargolara saldıran iki tane gemi yolluyorlar: PI (2) ve MU (2). MU son anda benim bir kargomu yok etmeyi becerdi, görev uzun olduğundan tekrar oynamaya üşendim. Belki hepsini kurtarınca ucunda madalya falan da vardır. Ayrıca bu görev en çok gemi vurduğum (16) görev olarak tarihe geçsin bakalım şimdilik.

Görev 13:

Advanced Training #2

Yine bir eğitim görevi. Bu sefer ele alınan konu kalkan ve Interceptor kullanımı. Interceptor kullanmak için hedefe kilitlemeniz gereken bir silah. Bu eğitim görevi oynayın bence, ilerisi için kolaylık olur. Bazı görevlerde kalkan oldukça işe yarıyor çünkü.

Görev 14:

The Darkness and The Light
Primary Objective:
Ramses'i ele geçir
Secondary Objective:
Kargoları yok et

Müthiş uzun bir görev, tam

35 dakika sürdü (belki de bir bozukluktan falan kaynaklanmıştır). Gemi vurma rekorunu oldukça geliştirdim sanırım (28 gemi). Göreve başladığınız andan itibaren HOL gemileri üzerinize saldırmaya başlıyorlar. Birkaçını temizledikten sonra hemen Ramses'e yönelin ve motorlarını yok edin. Böylece Ramses bir yere



kaçamayacak. Etrafı biraz durulttuktan sonra kargolara saldırmaya başlayın, sanırım yaklaşık 15 tane falan kargo var, hepsini vurunca Secondary Objective tamamlanıyor. Ancak bundan sonra işler biraz kızışıyor. HOL gemilerinin yanı sıra Shivan gemileri de saldırmaya geliyorlar. Yaklaşık 12 tane Rama ve 12 tane Indra (bunlar ilk defa karşılaştığımız Shaitan gemilerini kullanıyorlar, kalkanları çok güçlü) temizliyoruz. Bu sırada Shivan'ların Cain sınıfı kruvazörü Taranis geliyor, nedense ona ateş açmama emri alıyoruz. Ben tüm gemileri temizledikten sonra ortamda bir tek etkisiz hale gelmiş Ramses ile Taranis kaldı. Zevk olsun diye bari Taranis'in altsistemlerini yok edeyim dedim. Hepsini temizledim, tam motor da bitiyordu ki Taranis Ramses'i yok edip gitti. Belki de Ramses'i patlatmadan önce Taranis'i yok etmek gerekiyordur. Ama bu görevi bir daha oynamak istediğimi sanmıyorum.

Görevi tekrar oynadım :) Bu sefer Taranis'in patlamasına 10 kala Ramses'i havaya uçurdular. Bir sonraki bölümün amaçlarını görünce neden Taranis'i yok edemediğimizi ve benim neden bu görevi boşuna tekrar oynadığımı anlayacağız.

Görev 15:
First Strike
Primary Objective: Taranis'i ele geçir
Secondary Objective: Taranis'i etkisiz hale getir
Taranis'in silahlarını devre dışı bırak

Yine çok uzun sürecek bir göreve hazırlıklı olun. Şimdiye kadar uğraştığımız en fazla gemi bu bölümde olacak. Göreve ilk başladığınızda temizlememiz gereken dört tane gemi olacak. Indra (3), Arjuna (3), iki tane Krishna (4). İsterseniz kuvvetlerinizden birini Taranis'i etkisiz hale getirmek için gönderebilirsiniz. Böylece pek fazla zaman kaybetmemiş olursunuz. Size yeni verilen Stiletto füzeleri altsistemleri devre dışı bırakmak için mükemmel. Zaten bu füzeleri geçen sayıda okumuş olmalısınız. Eğer yalnız başınıza Taranis'in silahlarını devre dışı bırakamıyorsunuz (silah altsistemi 0 olsa bile bu amacı gerçekleştiremeyebiliyorsunuz), kuvvetlerden birini de bu işi yapması için gönderin. Taranis tamamen devre dışı kaldığında Omega gemisi geliyor, ancak Taranis ile kenetlenmeyi başaramıyor. Biraz sonra Halkins freighter gemimiz aynı görevi gerçekleştirmek için geliyor. Halkins Taranis'e kenetlenip onu götürünceye kadar 6 tane Rama (4) ve 8 tane Vishnu (2) kanadı geliyor, hepsini yok etmemiz gerekli. Bu görevden sonra Good Conduct madalyası ve Teğmen rütbesi verdiler.

Bu görev bittikten sonra ara filmi izlemek için Descent: Freespace'in ikinci CD'sini istiyor, tabii siz bu yazıyı okuduğunuz sırada elinizde oyunun ikinci CD'si de olacak. Bu CD'yi istediğinde bir an için yazının sonunun geldiğini düşündüm çünkü şu anda bende ikinci CD yok (Ne de olsa artık piyasada bu oyunu bulmak çok çok zor, o yüzden bende de olmaması normal). Ama CD takın uyarısına Cancel dediğimde bir sonraki göreve geçtiğini gördüm. Görevler için de CD isteyene kadar oynamaya devam edelim bakalım.

Görev 16:
The Aftermath
Primary Objective: Iota'yı Pinnacle ile buluşana kadar koru
Secondary Objective: Kalan tüm savaş gemilerini yok et

Göreve başladığımızda altı tane gemimiz var. Alpha (biz), Beta ve Epsilon sırasıyla Iota, Sigma ve Omega kuvvetlerini korumakla görevliler. Hemen bölümün başında Vishnu (2) kuvveti saldırıyor. Ardından Indra (3), 2 tane Krishna (4), 2 tane Arjuna (4) ve iki tane Rama (4) kanadıyla uğraşmak zorunda kalıyoruz. Bu gemileri temizledikten sonra Bheema (4) kuvveti, hemen sonra Pinnacle geliyor. Pinnacle ile Iota buluşuncaya kadar bir de Asura (4) kanadını yok etmemiz gerekecek. Bu kanadı da yok edince Secondary Objective tamamlanmış oluyor. Biraz sonra da Pinnacle ile Iota buluşuyorlar ve üsse geri dönüyoruz.

Görev 17:
The Big Bang
Primary Objective: GTS Asimov'u koru

Basit bir koruma görevi. Görev alanına girdiğiniz anda GTS Asimov'a ve GTS Ravage'e saldıran Rama (3), Indra (4) ve Vishnu (3) kuvvetlerini yok etmeniz gerekiyor. Asimov ve Ravage'in zaten enerjileri yarı yarıya düşmüş, o yüzden yok edilmeleri çok da zor değil. Bu ilk saldırıyı savuşturduğundan bilim adamlarını taşıyan gemi gelecek. Bu gemi hedef noktasına sağ salim ulaştığında Primary Objective tamamlanıyor. Geriye kalan Krishna (3) ve Bheema (2) kuvvetlerini de yok etmek, sonra üsse geri dönebilirsiniz. Bu görevin sonunda Conspicious Gallantry madalyası verildi.

Tekrar ikinci CD'yi istedi film göstermek için ama yine de bir sonraki göreve geçebildim. Gittikçe daha heyecanlı olmaya başladı. Hadi hayırlısı...

Görev 18:
La Ruota Della Fortuna
Primary Objective: Beta Aquilae'deki tüm Hammer Of Light varlığını yok et

Göreve başladığımız anda bunun bir tuzak olduğunu anlıyoruz. Hammer Of Light yerine kendimizi Shivan'ların ortasında buluyoruz. Neyse ki göreve başlamadan önce (sanki içime doğdu) gemimi Valkyrie ile değiştirip, Avenger taktırmıştım, böylece Shivan'lar çok fazla sorun yaratamadılar. İlk saldıran kuvvetler Durga (4), Indra (2) ve Asura (4). Bunların ardından Vishnu (2), Hellions (2) ve Krishna (3). Hellions normal gemi değil elbette, size tavsiyem Hellions'a hiç bulaşmamanız, nasılsa diğer kuvvetler bu gemilerle ilgilenecekler. Siz de o sırada diğerleriyle ve birazdan gelecek olan yeni kuvvetlerle, yani Arjuna (6) ve Rama (4) ile uğraşın. Hepsini temizlediğinizde Galatea sağ salim sıçrama gerçekleştirebilecek. Bu görevden sonra da Distinguished Service Cross madalyası aldım.

Görev 19:
Where Eagles Dare
Primary Objective: Alanı düşman gemilerinden temizle
Secondary Objective: Gemini transportlarını yok et

Göreve başladığımızda etrafta Gemini (4), Virgo (4) ve hemen ardından Cancer (3) ile karşılaşıyoruz. Geçen görevde olduğu gibi bu görevde de Gemini'lerin üzerine başka gemileri gönderin ve bu gemiler patlarken sakın yakınlarında olmayın yoksa siz de havaya uçarsınız. Ben bu yüzden görevi iki kere tekrarlamak zorunda kaldım. Gemini'leri temizleyince Secondary Objective tamamlanıyor. Geriye yok etmeniz gereken Aries (6), Taurus (bu amaç listesinde yazmıyor) ve PVSG Ankh (bu da yazmıyor) kalıyor. Hepsini temizlediğinizde biraz bekleyin, görev tamamlanacaktır.

Evet bu sayılık bu kadar yeter. Şu an geriye kaç görev kaldığını bilmiyorum ama belki de gelecek sayıya kalan görevleri de yazarım. Sabah saat 8'den beri bu yazıyla uğraşıyorum ve saat şu an 1:50 oldu. Sadece yatmak, uyumak ve rüyamda Freespace görmemek istiyorum. Yarın erken kalkıp, yarınki sınava çalışmam lazım (günübirlik çalışma diye buna denir işte). Gelecek ay görüşürüz.

Eser Güven

THIEF 2: THE METAL AGE Bölüm 1

Orta çağın James Bond'larına altın öğütler...

İster kendinizi gerçek bir hırsız zannedin, ister Cem'i dinleyerek (bkz. Mayıs sayısı) bir James Bond gibi hissedin, eninde sonunda bir yerlerde takılacaksınız. Kimse size Thief 2'nin kolay bir oyun olduğunu söylemedi, di mi? Zaten kolay olsaydı bu kadar zevk vermezdi herhalde. E, peki diyelim bir yerde takıldınız, bunun oyunun zevkini kaçırmasına izin mi vereceksiniz? Elbette hayır. Açacaksınız takıldığınız bölümün açıklandığı sayfayı, biraz yardım alıp oyuna tekrar devam edeceksiniz. E, hadi o zaman görevleri anlatmaya başlayalım.



GÖREV 1

Birinci Kat

İlk olarak mutfağa doğru sinsice gitmelisiniz. Kapıyı açın, hizmetçinin ayak sesleri batıya doğru uzaklaşana kadar bekleyin, içeri girin ve doğudaki direklerden birinin gölgesine saklanın. Geri döndüğünden hizmetçinin arkasından yaklaşıp onu bayıltın. Onu mutfağın doğu tarafındaki depoya çekin ve sonra da şarap raflarını araştırarak ganimet kazanın. Şarap mahzenini kuzeye doğru olan dar yola girerek terk edin.

Mutfak asansörüne binmek için çömelin, sonra da onu hareket ettirecek düğmeye basmak için arkanızı dönün. Asansör yükselmeye başladığında yüzünüzü diğer yandaki açıklığa doğru dönmelisiniz. Hem bekçiyi daha iyi görebileceksiniz hem de arkasını döndüğünde ganimeti alabileceksiniz. Ayrıca belinden sarkan anahtarı da almayı unutmayın. İşiniz bitince birinci kata geri dönün.



Batı Kanadı

Merdivenlerin başında bir bekçi karanlık hol boyunca kuzeyden güneye giderek nöbet tutuyor. Arkasını dönmesini bekleyin ve kuzeye yöneldiğinde onu bayıltın. Dikkatli olun, çünkü buradaki tahta döşemeler, aşağıdaki odalardan çok daha fazla ses çıkarıyor. Bekçiyi karanlık köşeye çekin ve kuzeye ilerleyin. Batıdaki ilk iki odada hiç bir ganimet yok. Holün kuzeyindeki müzik odasında ise alabileceğiniz birçok ganimet bulunuyor.

Şimdi holün güney ucundaki çelik kapıya gidin. Mutfak asansörünün oradaki bekçiden aldığınız anahtar burada işe yarayacak.

Diğer bir anahtarlı devriye salonda ve üçüncü kata giden merdivenlerde dolaşıyor. Kapının orada çömelin ve onun güneye doğru yönelmesini bekleyin, bayıltın ve anahtarını alın. Onu gölgeye çektikten sonra merdivenlerden çıkın.

Merdivenlerden çıkınca iki tane oda göreceksiniz. Batıdaki kapıdan yatak odasına girin. Bu odayı iyice araştırın. Dolaptan anahtarı alın.

İşiniz bitince ikinci kata geri dönün. Büyük hole doğru gidin. Yukarıdan aldığınız anahtarla kapıları açın ve flaş bombanızı hazırlayın. Dışarıda üç tane bekçi var. İki tanesi kapıların orada mevzilenmiş, biri ise devriye geziyor.

Oyunu kaydedin. Devriyenin uzaklaşmasını bekleyin ve balkona çıkın. Burada her iki tarafta bekleyen bekçilerden biri sizi fark edene kadar zıplayın. İçeri doğru koşun, size doğru koştuklarında ayaklarının dibine flaş bombası atın. Onları bayıltın, anahtarlarını alın ve gölgeye çekin.

Şimdi aşağıdaki bekçinin kapıları geçmesini bekleyin, batı rampasından aşağı inin ve onu arkasından bayıltın. Aşağı inmek için onun rampanın sonunda olması bekleyin yoksa sizi duyabilir. Ondan alacağınız anahtar ana kapıları açıyor. Ganimet için etrafı araştırın.

GÖREV 2

Merdivenlerin yukarısındaki kapı ana ofise gidiyor ve bu ofisteki tezgahın üzerinde A binasına girmenizi sağlayacak olan anahtar var. Eğer oyunu 'expert' modunda oynuyorsanız ayrıca burada duran bir bekçi olacak. Sıkça baktığı yönü değiştiriyor, o yüzden hareketlerinizi planlamalısınız. Yapacaklarınız sırasıyla şöyle: Kapıyı aç, çömelerek içeri gir, gölgelerde ilerle ve fırsatını bulduğun an

bekçiden kurtul. Bekçiyle işiniz bitince anahtarı alın.

İkinci katta iki bekçi ve bir okçu devriye geziyorlar ve sıkça ofise girip çıkıyorlar. Her biri geçene kadar hollerden birinde kendinize karanlık bir gölge bulun ve onları teker teker bayıltıp karanlığa çekin.

Ana ofis masasının solundaki açıklığa doğru yönelin. Metal kapılara dikkat etmeyin ve ilerleyerek tahta kapıya gidin. Kapının yanında Başkan Rampone yazıyor. Ofisine girin.

Başka bir şey yapmadan önce köşeden dikkatlice ilerleyin. Rampone masasında bazı kağıtlar üzerinde çalışıyor. Onu bayıltın, etrafı araştırın ve ofisi terk edin.

Köşeden dönünce posta odası ve başka bir kapı daha göreceksiniz. İkisini de araştırın.

Posta odasından sonraki odada ana deponun kapısını açmanızı sağlayacak bir aygıt bulunuyor. Onu veya dışarıdaki üç kilidi kullanarak, kapılardan herhangi birini açın.



GÖREV 3

Lt. Mosely'nin odasındaki masadaki anahtar, dıştaki kapıyı açıyor. Öncelikle odasını araştırın.

Lt. Hagen'in masasında mendilini bulacaksınız – bu sizin ihtiyacınız olan kanıt.

Ana ofis alanına dönün, odanın doğu tarafında ortaya yakın bir yerde, tavanın hemen altındaki parmaklığın yanında gizli bir kol var. Izgaranın üstündeki tahtaya bir alev oku atın, tırmanın ve kola sağ fare tuşuyla tıklayın. Eğer okunuz tahtaya saplı kaldıysa, yani yüzünüz ızgaranın ortasına doğru dönükse, ilerideki açıklığa zıplayabilirsiniz. Arkanızdaki gizli kapıyı kapatan bir düğme ve yukarıya çıkan bir merdiven var.

Soldaki düğmeye sağ tuşla tıklayın, kayıt bölgesindesiniz. Gizli açıklığın yanındaki kitaplıkta (güneydoğu duvarındaki) açıklığı kapatmak için dokunabileceğiniz bir kitap var. Ona dokunun.

Kuzeye gidin. Kısa bir hole geleceksiniz. Holün sonunda merdivenlere giden bir kapı ve bir kaç dakika önce kendisinden anahtar çaldığınız bekçi var. Siz batı duvarındaki kapıyı istiyorsunuz. Lt. Mosely'nin odasından aldığınız anahtar bu kapıyı açacak.

İçerideki masada iki tane mektup ve bir kitap var. Kitap kasayı açmak için gerekli olan şifreyi veriyor: 4026. Şimdi ikinci kattaki Şerif Truart'ın odasına gidin.



GÖREV 4

Dairenize girin ve kuzeydeki kapalı kapıya doğru gidin. Diğer kapıyı açmayın, çünkü hemen dışında bir bekçi var. Dolabınız boş görünüyor ama eğer en soldaki askıya sağ tuşla tıklarsanız gizli bir bölme açılacak. Burada birçok ok, iksir ve Shalebridge kapısının anahtarını bulabilirsiniz.

Pencere eşiğine geri dönün. Atlayın ve merdivenlerden inerek batı duvarındaki kapıya ulaşın. Buraya gelirken yaptıklarınızı geri tekrarlayın (yüzme dahil), eninde sonunda bir kanalizasyon kapağına ulaşacaksınız.

Kendinizi içinde bir tane meşale olan kısa holde bulduğunuzda meşaleyi söndürün. Holün sonundaki kapının arkasında küçük bir depo odası var. Meşaleyi ve ateşi söndürdükten sonra etrafa bakın.

Işıkları söndürdükten sonra panjurları açın. İleri geri devriye gezen bekçileri göreceksiniz. Güneye doğru yönelmelerini bekleyin, rafa zıplayın, çömelin ve pencereden içeri süzülün.

Şimdi yapmanız gereken Shalebridge kapısına ulaşıncaya kadar kuzeye ve batıya doğru koşmak. Anahtarı elinizde hazır tutun, çünkü büyük bir ihtimalle takip edileceksiniz. Kapıyı açın, sağa koşun. Görev tamamlanacaktır.

GÖREV 5

Katakomblara girmeden önce flaş bombalarınızı hazırlayın, çünkü içeri girdiğiniz gibi saldırıya uğrayabilirsiniz. Katakomblara ilk girdiğinize hayaletin çıkmasını bekleyin ve iki tane flaş bombası kullanarak ondan kurtulun. Eğer kuzeye doğru gidip işkence odasına girerseniz, diğer hayaletle karşılaşacaksınız. Ayağının dibine atacağınız iki tane flaş bombası ondan da kurtulmanızı sağlayacaktır.

Katakombları araştırın. İlk başta biraz şaşırtıcı görünebilirler ama eğer pusulanızı takip eder ve etrafta dolaşırken gördüğünüz belli başlı şeylere dikkat ederseniz yolunuzu rahatlıkla bulabilirsiniz. Aşağıda mezarlardan başka bir şey yok ve etraftaki hayaletlerden kurtulduğunuzda sandıkları inceleyerek görevin parasal amacını gerçekleştirebilirsiniz.

Anahtarı Kopyalamak

Kasa kutusu anahtarına sahip olduğunuzda, katakombların kuzeyindeki çalışma odasında (girdiğiniz kapının batısında) onun bir kopyasını çıkarmanız gerekiyor. Burada odalardan oluşan ufak bir kompleks var, her biri

bir sonrakine açılıyor ve kuzeydeki odada bir balmumu tableti var.

Önce duvardaki posteri okuyarak bilgi sahibi olun. Sonra masada duran bıçağı alın. Kasa kutusu anahtarını seçin ve onu balmumu tabletinde kullanın. Bıçağı seçin ve onu tablette kullanarak anahtarın bir taklidini yaratın. Anahtarın bir kopyasına artık sahip olduğunuza göre, orijinal anahtarı aldığınız yere götürüp bırakmanız gerekiyor.

Laboratuarda su okları ve bir gözcü küre bulacaksınız. Masada bir mech-çalışanı var, mech'in arkasındaki ısıtıcı deliğine su oku atarak onu devre dışı bırakabilirsiniz.



Son Sürpriz

Dışarı çıkan yolda ilerleyin ve komplekse ilk girdiğiniz kapıdan çıkarak, onun kuzeydoğusundaki çelik kapıda durun. Önce üçgen maymuncuğu, sonra da kare maymuncuğu kullanarak kapıyı açın. İçeride maskeli bir hizmetçi ve iki tane ceset var. Hizmetçiyi bayıltın ve etrafa bakının.

GÖREV 6

Güneydeki bir duvardaki 'yalnızca görevli personel girebilir' uyarısını bulana kadar tünellerde dolaşın. Bu uyarının yanında bir tünel var. Onu takip edin. Geniş bir odaya açılacak ve etrafta gezinen bir mech-bekçisinin sesini duyacaksınız. Ona doğru bir mayın atın. Önce inceleyecek ve üzerine yürüdüğünde kendisini havaya uçuracaktır.

Burada dikkatli olun, çünkü gizli bir panel açılarak ortaya bir taret çıkıyor ve eğer o açıldığında gölgelerde olmazsanız sizi paramparça ediyor. Odanın kuzeybatı köşesinde bir elektrik gözü var. Başka bir yöne baktığında ileri koşun, düğmeye basın ve kapı açılırken altında durun.

Elektrik gözünün diğer yöne dönmesini bekleyin ve köşeye doğru koşarak yeni açılan odaya girin. Burada sanki hiçbir şey yokmuş gibi gözüküyor ama ısıtıcının doğu tarafında üzerine sağ tuşla tıklayıp açabileceğiniz bir panel bulunuyor. Panelin üzerinde düğmeler var. En üst iki ve en alt iki düğmeyi seçince, düğmelerin üzerindeki ışık kırmızıdan yeşile dönecektir.

İçinde iki tane sandık olan odaya giderek bodrumdan çıkın. Dışarı çıktığınızda durup meşaleyi söndürün. Doğu duvarındaki tahta kapıya gidin, buradaki merdivenlerde bir bekçi yukarı aşağı devriye geziyor ve arada sırada iki tane mech-bekçisi ortaya çıkıyor.

Yerdeki tahta kısmın üzerinde durun, sakın mozaik karoya basmayın yoksa fark edilirsiniz. Mech-bekçiler gözden kaybolduğunda merdivenlere gidin ve yukarı çıkın. Yukarıya vardığınızda güneye bakın ve feneri bir su okuyla söndürün. Şimdi ona doğru ilerleyin ve doğuya doğru ilerlemeye devam edin.

Doğuda metal bir kapı ve yanında bir meşale göreceksiniz. Su okuyla meşaleyi söndürün, sonra da kapıyı açıp içeri bir göz atın. İçeride bir mekanik göz ve taret var. Kuzeyinizdeki yokuşun sonundaki çift kapıların yanında yanan bir fener var. Eğer sola doğru yaslanıp fenere bir su oku atarsanız, kapılardan geçmek için yeterli gölgeye sahip olacaksınız. Yaptığı hareketleri öğrenmek için mekanik gözü izleyin ve çift kapılara koşmadan önce uygun zamanı bekleyin. Göz sizi geçtiği gibi koşmaya başlarsanız kapıya yetişecek ve karanlıkta duracak kadar zamanınız olacak.

Kapıları açmadan önce yine gözün sizi geçmesini bekleyin.

Kapıları arkanızdan kapatın. Kayıt kasalarına varmış bulunuyorsunuz. Batı duvarındaki rampadan ulaşabileceğiniz masanın üzerinde kasa kutusu hakkında bilgi bulacaksınız. Onu alın ve birinci amacınızı tamamlamak için okuyun. Şimdi odadan çıkın ve batıya yönelin, halıyla kaplı yere ulaşıncaya kadar ilerleyin. Batıdaki çelik kapıya gitmek yerine güneye doğru giderek tavanından dört tane ışık sarkan odaya girin.

GÖREV 7

Merdivenlerden çıkın ve sağa dönün (doğuya). Güneydeki lambayı söndürün ve doğunuzdaki kısa hole ilerleyin. Holün sonundaki kapıyı 'estate' anahtarıyla açın ve odayı inceleyin.

Güneydeki odada devriye gezen bir bekçi var. Ses çıkararak dikkatini çekin ve kuzeye doğru çekilerek gölgelerin içinde saklanın. Her şeyin yolunda olduğunu düşünüp arkasını dönünce onu bayıltın, anahtarını alın ve gölgeye çekin.

Etrafta dolaşarak su ve ateş oklarının yanında bulabildiğiniz tüm ganimeti toplayın. Elektrik gözlerine ve devriye gezen bekçilere dikkat edin, bulduğunuz tüm gölgeleri kullanın. Yerlerde yosun kullanarak bekçilerin sizi fark etmelerini engelleyin.

Ayrıca üst katta devriye gezen bekçiye de dikkat edin – eğer onu oyun odasında görürseniz yatak odasına geri çekilin ve gölgelere saklanın. Onu bayıltıp, iki numaralı balkon anahtarını alın ve onu yatak odasına bırakın.

İlerlemeye devam edin.

Bir süre sonra bir elektrik gözü ve birkaç taret tarafından korunan bir havuza ulaşacaksınız. Yere birkaç yosun oku atarak kimsenin dikkatini çekmeden içeri girin.

Elektrik gözü kapıya bakmadığı zaman koşun ve hemen altında durun, böylece sizi göremeyecek. Kapı girişinin her iki yanındaki lambaları söndürün ve kuzeye doğru gizlice ilerleyin. Elektrik gözü kuzeye doğru havuza bakmıyor, bu yüzden gitmeniz gereken yer orası. İçerideyken kimse duymadan yerde yürüyebilirsiniz.

Havuza atlayın ve dibine kadar yüzün. Orada gümüş bir anahtar bulacaksınız. Odanın geri kalanını da inceleyin. Şimdi geldiğiniz yerden çıkarak havuz odasını terk edin ve holden aşağı doğru ilerleyin.

Hol, diğer bir holle kesişerek bitecek. Batınızda bir kapı göre-



ceksiniz. Yanında durup onu açın ve yine yana saklanın. Burası silah odası. Burada bir taretin üzerinde elektrik gözü ve doğu köşesinde gölge var. Kapıyı arkanızdan kapatın ve elektrik gözü başka tarafa bakarken koşun. Ani hareketlerle her seferinde az az su, yosun ve ateş oklarını alın ve kameranın sesinin durduğunu duyunca gölgeye geri dönün. Tekrar çalışmaya başladığında ateş oklarından birini kullanarak ondan kurtulun.

Her şey yolundaysa odayı araştırabilirsiniz.

GÖREV 8

Görev başladığında Mosely güneye doğru gidiyor ve onu bir devriye takip ediyor. Peşlerinden gitmek yerine önce doğuya, sonra güneye giderek binanın etrafını dolaşın ve en güneydeki karanlık kapı boşluğunu bulun. Bekçi geçene kadar orada saklanın ve üzerinde yankesicilik özelliğinizi kullanın. Batıya koşun, diğer bir gölgeye saklanın ve Mosely'nin arkasındaki bekçi geçene kadar bekleyin. Onu da yankesin :) ve taşıdığı iyileştirici iksiri alın.

Şimdi bekçinin geldiği yöne doğru gidin, binanın etrafından yürüyün ve kavşağa geldiğinizde batıya yönelin. Kapı boşluğunda durun ve devriye gezen bekçinin kuzeye gitmesini bekleyin. Batınızdaki tahta platformdaki bekçiye ve doğudaki köşeyi dönmeden önce arkasına bakıp etrafı kontrol eden Mosely'e dikkat edin. Burada saklanabileceğiniz bir kaç gölge var ama en iyi çözüm olarak görünmezlik iksiri görünüyor.

Mosely köşeyi dönüp güneye doğru ilerleyecek. Gölgelere doğru koşun. Mosely batıya yöneldiğinde bir köylü ortaya çıkacak. Onu da yankestikten sonra Mosely'i belli bir uzaklıktan takip edin. Pazar yeri iyi aydınlatılmış durumda, ama güneyde saklanabileceğiniz bir kapı boşluğu bulunuyor. Etrafta gezinen bazı bekçiler var. Sadece mesafenizi koruyun ve takibe devam edin. Burası da görünmezlik iksirini kullanabileceğiniz iyi yerlerden biri.

Takibe devam edin.

Bir fenerin hemen ilersinde saklanabileceğini karanlık bir kapı boşluğu var, bu yüzden takip edin ve bu boşluğa gizlenin. Mosely mektubunu düşürecek. Köşeyi dönmesini bekleyin, mektubu alın, okuyun ve yerine geri koyun.

Notu bıraktıktan sonra kapı boşluğuna geri çekilin ve kapıyı açın. Burada biraz uzun süre beklemeniz gerekecek, eninde sonunda bir bekçi gelece. Arkasını dönmesini bekleyin ve onu da yankestikten sonra binaya geri çekilin.

Birazdan bir pagan gelip mektubu alacak. Onu takip edin. Sessizce yürüyün, gölgelere saklanın ve bazen geride kalmaktan çekinmeyin.

GÖREV 9

Kuzeydeki köprüde ileri geri gidip gelen mekaniste dikkat edin. Onu bayıltıp gölgelere çektikten sonra köprüden ilerlemeye başlayın. Bir mekanist cesedinin hemen kuzeydoğusunda göreceğiniz ağaçların gölgesinde bir süre saklanın. Kısa bir süre sonra bir mekanist daha ortaya çıkacaktır. Onu da yere indirin ve güneydeki gölgelere doğru çekin. Üzerindeki işaret fişeğini alın.

Kuzeydeki yolu takip ederek Gathering Place'e (Toplantı Yeri) ulaşın. Burada devriye gezen iki tane bekçi var. Bunlardan biri Gathering Place'in yalnızca bir tarafında devriye gezinen bayan bir okçu, diğeri ise tüm bölgede bir çember çizerek devriye gezen maskeli bir bekçi. Onu bayıltamayacağınızdan dolayı, yanından sinsice geçmelisiniz. Elinizde yakut seçili olsun.

Gathering Place'e girdiğinizde ortadaki taşın üzerine tırmanın ve her iki gözün de üzerine sağ tuşla tıklayarak bir yakut yerleştirin. Her bir göz belli bir yakut gerektirdiğinden, birinci yakutu yerleştirmek için iki gözü de denemeniz gerekebilir. İki yakutu da doğru yerleştirdiğiniz zaman yüzün ağzına atlayın. Sizi garip ve yeni bir dünyaya ışınlayacak.

Eser Güven

MIGHT & MAGIC 8

Macera severlere takıldıkları yerden devam edebilme sebili...



Hatırlarsanız geçtiğimiz sayıda sizlere oyunu bitirmeniz için tamamlamanız gereken görevleri açıklamıştım. Bu sayıda ise Yerel Görevleri, Promosyon Görevlerini ve İksir Görevlerini açıklayacağım. Bu görevlerin tümü opsiyonel, ama düşük levelli karakterlerle oyunu bitirmek pek kolay olmadığında, experience kazanmak amacıyla bu görevlerin çoğunu yapsanız iyi olur.

Yerel Görevler

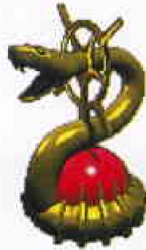
Dagger Wound Island görevleri

Görevi Veren:
Pascelle Tisk, Tisk's Hut



Görev: Abandoned Temple'daki Prophecy of the Snake'in kopyasını bul. Bu görevi, Pascella'nın kitabı okuduktan sonra verdiği tepkiyi görmek için tamamlamalısınız. Oldukça dramatik bir sahne çünkü. Abandoned Temple'a girip ilerleyin. Girdiğiniz ilk odanın dört köşesinde dört tane düğme bulacaksınız. Sırayla kuzeybatı, kuzeydoğu, güneybatı ve güneydoğu düğmelerine bastığınızda ilerlemenizi sağlayacak bir merdiven açılacak. Yeni açılan yere girdiğiniz gibi sağ ve sol tarafta iki tane gizli duvar var. Bunlardan birinin arkasında Prophecy of the Snake'i bulacaksınız.

Görevi Veren:
Hiss, Hiss' Hut



Görev: Abandoned Temple'daki Idol of the Snake'i bul. Hiss, bu eşyayı kullanarak afeti önleyecek bir büyü yapabileceğini düşünüyor. Ama böyle bir şey mümkün olsaydı oyunumuz hemen biterdi. Abandoned Temple'a girip, en kuzeydoğudaki odaya ulaşıncaya kadar ilerleyin. Bu odadaki kareler, çeşitli tuzakları çalıştırıyorlar. O yüzden bunlara basmamaya dikkat edin. Odanın kuzeyinde, ortada bulunan kareye bastığınızda kuzeybatı duvarındaki kompartıman açılacak ve içerisinde Idol of the Snake'i bulacaksınız.

Görevi Veren:
Languid, Languid's Hut



Görev: Ravenshore'daki Smuggler's Cove'den Anointed Potion'ı al ve Languid'e getir. Bu iksir su kaynağına katılarak, adalardaki hastalığı önleyecek. Tipik bir eşya bulma görevi. Smuggler's Cove'da dikkat etmeniz gereken şeylerden biri haritada birkaç tane gizli duvar bulunduğu, diğeri ise etrafı yağmalamadan ve Anointed Potion'ı almadan önce Arion Hunter ile konuşmamanız gerektiği. Arion Hunter haritanın en güneyindeki odada, Potion ise Arion'un odasına gelmeden önce doğuya giden yola saptığınızda ulaşacağınız odada bulunuyor. Eğer yine de beni dinlemez ve önce Arion ile konuşursanız, eşyaları almanız için biraz dövüşmeniz gerekecek.

Görevi Veren:
Aislen, Aislen's House

Görev: Diğer adalardaki 6 köylüye Cure Disease parşömenleri götür. Aislen yalnızca 3 tane parşömene sahip olduğundan kalan 3 taneyi sizin bulmanız gerekecek. Adalara yayılmış sandıkların içinde yeteri sayıda Cure Disease parşömeni bulabilirsiniz.

Görevi Veren:
Rohtnax, Rohtnax's House

Görev: Adalardan birindeki kardeşi Ishtric the Tongue'ı bul ve evine geri getir. Ishtric'i şehrin sol tarafındaki adada, Ishtric's House'ta bulabilirsiniz. Onu bulduğunuzda grubunuza katılmayacak ama hemen kardeşinin yanına dönecektir.

Dagger Wound Island görevleri

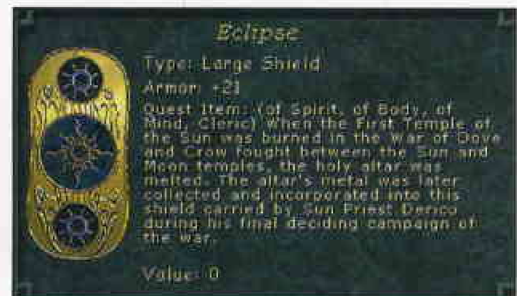
Görevi Veren:
Maddigan the Tracker, Hall of the Tracker



Görev:
Ravenshore'daki ve Dire Wolf Den'deki tüm Dire Wolf'ları öldür. Bu görevden alacağınız experience'in yanı sıra, götürdüğünüz her Dire Wolf Pelt için 250 altın kazanacaksınız.

Görevi Veren:
Lathius, Lathius' House

Görev: Eclipse kalkanını bulup geri getir. Eclipse kalkanını Shadowspire'daki Necromancer's Guild'da bulabilirsiniz. Eclipse'in



Might&Magic 8 Özel Eşyalar

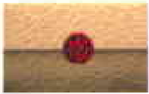
İSİM	TÜR	ZIRH	SALDIRI	HASAR	ÖZELLİKLER
Archangel Wings	Cloak	+10	-	-	Feather Falling, Intellect +30, All Magic Resistances +10
Axe of Balthazar	Two-Handed Axe	-	+15	3d7 + 15	9-12 Cold Damage
Berserker Belt	Belt	-	-	-	Might +100, Immune to Fear, Accuracy −30, Armor Class -15
Blade of Mercy	Dagger	-	+15	2d2 + 15	Might +40, 4-10 Electrical Damage, Accuracy −40, Necromancer
Drogg's Helm	Helm	+12	-	-	Personality +15, Intellect +15, Regenerates Hit Points
Ebonest	Spear	-	+13	2d9 + 13	Double Damage vs Dragons
Eclipse	Shield	+21	-	-	of Spirit, of Body, of Mind, Cleric
Elderaxe	Axe	-	+12	4d2 + 12	Might +20, Swift, 6-12 Cold Damage, Minotaur
Elsenrail	Longsword	-	+14	3d3 + 14	Accuracy +40, 10-20 Light Damage
Finality	Two-Handed Sword	-	+15	4d5 + 15	10-20 Fire Damage, Slow, Speed −20
Fleetfingers	Gauntlets	+3	-	-	+8 to Disarm Trap, Bow and Armsmaster Skills
Foulfang	Long Dagger	-	+10	2d3 + 10	Vampiric, 10 Poison Damage, Vampire
Glomenmail	Chainmail	+48	-	-	+10 to All Stats, +10 to All Resistances, Dark Elf
Glomenthal	Longsword	-	+14	3d3 + 14	Might +40, 10-20 Dark Damage
Guardian	Halberd	-	+15	3d6 + 15	+10 to All Attributes, 10-20 Body Damage
Havoc	Longsword	-	+15	3d3 + 15	Speed +70, Accuracy +70, Armor Class −20
Hell's Cleaver	Axe	-	+12	4d2 + 12	Might +70, Accuracy +70, Personality −50, Intellect -50
Herald's Boots	Boots	+10	-	-	Speed +30, Swift, Immunity to Sleep
Herondale's Shield	Shield	+14	-	-	Immune to Fear, Stone, Paralysis and Sleep, Personality -15
Judicious Measure	Cutlass	-	+13	2d4 + 13	Endurance +40, Luck +40, Ogre Slaying
Last Stage Cuirass	Leather Armor	+19	-	-	Personality +80, Intellect +70, -30 Mind and Spirit Resistance
Lightning Crossbow	Crossbow	-	+12	4d2 + 12	Swift, Accuracy -50, Dark Elf
Longseeker	Bow	-	+10	5d2 + 10	Accuracy +50, Swift, Bow Skill +4
Lucky Hat	Hat	-	-	-	Luck +90, Personality −50
Mace of the Sun	Mace	-	+7	3d4 + 7	Double Damage vs. Elementals
Nobelbone Bow	Bow	-	+12	5d4 + 12	Explosive Impact Skill +5, Intellect +40, Endurance −20
Ring of Fusion	Ring	-	-	-	of Water, Alchemy
Ring of Planes	Ring	-	-	-	+40 Fire, Earth, Water, Air Resistances
Scepter of Kings	Mace	-	+14	2d4 + 14	Personality +40, Regenerate Hit Points
Serendine's Preserv.	Leather Armor	+34	-	-	Regenerates Spell points, Endurance +30
Snake	Longsword	-	+12	3d4 + 12	Slows target, Water Resistance −50, Personality -15
Spiritslayer	Spear	-	+13	1d9 + 13	Vampiric, Might +50, Luck −40
Staff of Elements	Staff	-	+4	2d4 + 4	of Air, of Fire, of Water and of Earth Magic, -40 Armor Class
Staff of the Swamp	Staff	-	+10	3d4 +10	of Shielding, Immune to Disease, Paralysis and Poison
Supreme Plate	Plate Armor	+70	-	-	Swift, +15 Speed, +15 Accuracy, Knight
Terminus	Broadsword	-	+14	3d4 + 14	Armsmaster Skill +7, Air Resistance +30
Tournament Bow	Bow	-	+10	5d2 + 10	Accuracy +100, Bow Skill +5, Armor Class -20
Trident of Rulership	Spear	-	+13	2d6 + 13	Water Breathing, +70 Water Resistance, -70 Fire Resistance
Volcano	Two-Handed Axe	-	+15	3d7 + 15	10-20 Fire Damage, +40 Fire Resistance
Wyrm Spitter	Spear	-	+14	1d9 + 14	Endurance +20, Dragon Slaying, Swift

Might&Magic 8 Özel Eşyalar

Bir FRP oyunun en çekici yanlarından biri 'Rare Item' denilen, çok ender bulunan ve normal eşyalarla karşılaştırıldıklarında çok kuvvetli ve değişik özellikleri olan eşyalardır. Bu özellikler iyi de olabilir, kötü de. Tabii son zamanlarda çıkan çoğu oyunda, ilgisi olsun olmasın bu tür eşyaları görmeye başladık ama bence Might&Magic'teki bu tür eşyaların tadı bir başka. Might&Magic serisinde bu tür eşyalara her zaman önem verilmiştir ama özellikle serinin bu oyununda bulunan eşyalar gerçekten mükemmel. Şahsen ben silahların isimlerine bayıldım (Havoc -Yıkım, Hell's Cleaver -Cehennem Satırı, Spiritslayer -Ruh Katledici, Elderaxe -Yaşlıbalta). Might & Magic 7'de başlatılan bir özelliğe bu oyunda da rastlıyoruz. Hatırlarsanız bazı eşyaların yanında o eşyayı hangi sınıfın kullanabileceği yazıyordu. Hatta Arcomage görevini tamamladığımda sandığın içinden dört sınıf için de birer eşya çıkmıştı, ama benim grubum tamamen Human sınıfından oluştuğu için hiçbirini kullanamamıştım. Bu oyunda da bu tür eşyalara rastlayacaksınız (Foulfang -Vampire gibi). Bu eşyaların fiyatları genellikle 20000 ile 30000 altın arasında olduğundan, benim durumuma düşüp kullanamayacak durumda olursanız bile size oldukça iyi para kazandırabilirler. Yine de imkan olduğu sürece her karakterin üzerinde bulunması gereken cinsten şeyler bunlar. Aşağıda bu eşyalardan bazılarının isimlerini, türlerini, sağladıkları zırh seviyesini, saldırı bonuslarını, verdikleri hasarı ve özelliklerini bulacaksınız.

bulunduğu oda, haritada ilk girdiğiniz odanın kuzeybatı köşesinde görülen oda. Buradaki sandığın için bu kalkanı bulacaksınız.

Görevi Veren: Arion Hunter, Smuggler's Cove



Görev: Arion, Fellmoon'un şantaj mektubunu alınca gemilerini Merchants of Alvar'ın hizmetine vermeyi kabul edecek. Korsanlarını koyda tutmak için sizden Isle of Regna'daki Pirate's Rest tavernasında bulunan Dread Pirate Stanley'e bir Hatalı Rapor iletmenizi isteyecek.

Görevi Veren: Arion Hunter, Smuggler's Cove



Görev: Arion, kızının Zog tarafından kaçırılıp, Alvar'da yeni yapılmış olan Ogre Raiding Fort'ta tutulduğunu öğreniyor. Kızını kurtarana karşı oldukça cömert olacağını da belirtmeyi unutmuyor Arion. Ogre Raiding Fort'a girdiğinizde Irabelle Hunter'ı kurtarmak için birkaç tane kilitli kapıyı açmanız gerektiğini fark edeceksiniz. Bu anahtarları Ogre Warlord'ları öldürüp üzerlerinden almanız gerekiyor.

Alvar görevleri

Görevi Veren: Asael Fromago, Fromago Manor



Görev: Asael sizden çok ender bulunan üç cins peynir isteyecek. Bu üçünü bulmadan verdiğiniz başka peynirleri almayacağını söylüyor. Bulacağınız bu üç peynirin isimleri şöyle: Ball of Danduck, Log of Eldenbrie, Wheel of Frelandeau. Ball of Danduck'u, Ravage Roaming'deki Church of Eep'te bulacaksınız. Church'deki ilk odalardan birinde bulunan düğmeye bastığınızda, bir sandık hareket edecek. O sandık, peynirin bulunduğu odaya giden asansöre ulaşmanızın tek yolu. İkinci peynirimiz olan Log of Eldenbrie'yi Ravenshore'daki Chapel of Eep'te buluyoruz. Burada dört yönde birer tane olmak üzere dört ana oda var. Doğudaki odayı biraz geçtikten sonra (kuzeydeki odaya ilerleyen yolda) duvarda gizli bir geçit var. Buradaki sandıkta aradığınız peyniri bulacaksınız. Son peynir olan Wheel of Frelandeau'yu Garrote Gorge'daki Grand Temple of Eep'te bulacaksınız. Peynire giden yolu açmak için en doğudaki odada bulunan masadaki düğmeye basmanız gerekiyor. Düğmeye bastığınızda güneye doğru giden bir yol açılacak. Bu yoldan güneydoğuya doğru gittiğinizde peyniri bulacaksınız.

Görevi Veren: Keldon, Keldon's Cottage



Görev: Tüccarların ticaret yollarını açmak için Alvar'daki tüm Ogreleri öldür. Keldon ona getirdiğiniz her Ogre kulağı için size 500 altın ve tüm Ogreleri öldürdüğünüzde de buna ek olarak 5000 altın verecek. Uğraştığınıza değecek yani.

Ironsand Desert görevleri

Görevi Veren: Pole, Pole's Hovel

Görev: Rust şehrinin en güneyindeki 6 eve fire resistance iksirleri götür. Aislen'in verdiği görevde olduğu gibi Pole de size yalnızca 3 tane iksir verecek. Geri kalanları bir şekilde temin etmelisiniz. (İster satın alabilir, isterseniz kendiniz yapabilirsiniz).

Görevi Veren: Schmecker, Scmecker's Hovel



Görev: Schmecker, Royal Wasp Jelly'nin çok ender bulunduğunu düşünüyor ve ona getirdiğiniz her kavanoz için oldukça iyi para veriyor. Bu jöleleri yalnızca Alvar'daki Wasp Nest'te bulabilirsiniz.

Shadowspire görevleri

Görevi Veren: Tantilion, Tantilion's House



Görev: Bone of Doom'u bulup geri getir. Eğer nereye bakacağınızı bilmiyorsanız, bu kemiği bulmak sizi biraz uğraştırabilir. Bakacağınız yer Ravenshore'daki Dire Wolf Den. Güneydoğudaki odadaki sandığın içinde Bone of Doom'u bulabilirsiniz.

Görevi Veren: Hallien, Hallien's Cottage



Görev: Hallien sizden temizlenme ayini için Vial of Gravedirt isteyecek. Vial'ı yine Shadowspire'daki Vampire Crypt'ta bulabilirsiniz. Crypt'a girince hemen sol taraftaki odaya girin. Bu odanın kuzeyindeki tabutu hareket ettirince arkasında bir pasaj açılacak. Açılan yolu takip edip en kuzeydeki odaya ulaşın. Buradaki Sarcophagus'a tıkladığınızda Vial of Gravedirt'e sahip olacaksınız (Bu arada Crypt'a ilk girdiğiniz odanın sağ üst köşesinde gizli duvarın arkasında bir sandık bulabilirsiniz).

Shadowspire görevleri

Görevi Veren: Zelim, Foestryke Residence



Görev: Drum of Victory'i Naga Vault'tan geri al. Bu davulun ejderhaların yüreklerine korku saldığı söyleniyormuş ve bu yüzden Zelim onu geri almak istiyor. Garrote Gorge'daki Naga Vault'ta yapmanız gereken odalardan birinde bulunan pedestalin üzerindeki düğmeye basmak.



Bu düğmeye basınca başka bir odanın yukarısında bulunan sandık aşağıya inecek, ama aynı zamanda pedestalin etrafındaki tuzak da etkin hale geçecek. O yüzden bu düğmeye basmak için eğer biliyorsanız Telekinesis büyüsünü kullanırsanız akıllılık edersiniz. Sandığın içinden Drum of Victory'nin yanı sıra bir iki tane de Rare eşya çıkıyor.

Görevi Veren: Leane Stormlance, Stormlance Residence

Görev: Bu görev, Champion Promosyon görevi ile doğrudan bağlantılı. Leane babasını çok özlemiş ve onu tekrar görmeyi çok istiyor. Champion Promosyon göreviyle aynı yolu izleyeceksiniz, o yüzden aşağıda o görevle ilgili kısmı da okusanız iyi olur. Blazen'ı bulup konuştuğunuzda onun çok kötü bir durumda olduğunu göreceksiniz. Sizi Ravenshore'daki arkadaşı Dervis Chevron'un yanına, tedavi bulabilirsiniz diye gönderecek. Dervish Chevron'u Dervish's Cottage'de bulacaksınız ve size Blazen'ı iyileştirmeniz için Crystal of Restoration verecek ve sonra da bir NPC haline gelecek. Yani isterseniz onu da grubunuza katabilirsiniz.

Görevi Veren: Calindril, Calandril's Residence ; Balion Tearwing, Scarwing's Cave



Görev: Calindril sizden zehir yapmak için Dragonbane Flower bulmanızı isteyecek. Balion Tearwing ise aynı çiçeği sizden panzehir yapmak için isteyecek. Haritada bu çiçekten iki tane bulunuyor, bu sayede her iki görevi de gerçekleştirebilirsiniz.

Görevi Veren: Avalon, Avalon's Residence; Jerin Flameeye, Ishton's Cave

Görev: Avalon sizden Garrote Gorge'daki tüm ejderhaları öldürmenizi, Jerin ise tüm ejderha avcılarını öldürmenizi isteyecek. Yani her iki durumda da büyük bir katliam görevi bu. Eğer bu görevleri gerçekleştirmek istiyorsanız birisini seçmeniz gerekecek. Zaten taraflardan biriyle ittifak kurduğunuzda, diğer taraf size düşman oluyor. Eğer bu görevlerden birini ittifak kurmadan önce kabul edip gerçekleştirirseniz, yine de katlettiğiniz tarafla ittifak kurabiliyorsunuz. Yani eğer ejderha mağarasındaki tüm ejderhaları öldürüp hazineleri yağmalarsanız, ittifak aşamasına geldiğinizde ejderhalar da orada olacaklar.



Promosyon Görevleri

Promosyon: Champion

Görevi Veren: Charles Quixote, Dragon Hunters Camp ; Leane Stromlance, Garrote Gorge

Görev: Blazen'ın Charles Quixote'den aldığı Ebonest mızrağını bul

Blazen, iskelet ejderhalarının görünmesiyle birlikte bu işi ölü ejderhaları dirilten bir Necromancer'ın yapıyor olabileceğini düşünmüş ve onun peşine düşmüş. Böyle bir Necromancer'ı bulabileceğimiz yegane yer Shadowspire olduğuna göre Blazen'ı nerede bulabileceğimizi de biliyor sayılırız.

İskelet ejderhaları, Shadowspire'ın kuzeybatı çeyreğinde bolca bulunuyor. Onların türediği yerin merkezinde Mad Necromancer's Lab isminde bir yer var. İçeri girdiğinizde alt katlardaki pasajları takip ettiğinizde eninde sonunda en kuzeyde bulunan odaya ulaşacaksınız, bu odadaki sandığın içinde Ebonest bulunuyor. Şu anda promosyon kazanmak için gerekeni yapmış durumdasınız ama yine de içinizde bir ses Blazen'ı da kurtarmanız gerektiğini söyleyecektir. Ne de olsa bu iki kısımlı bir görev. Hatırlarsanız Garrote Gorge'daki yerel görevlerden birinde Leane babasını bulmamızı istemişti. Blazen haritanın batısında bir yerde bulunuyor. Blazen'ı iyileştirdiğinizde size minnettar olacak ve bir NPC olarak grubunuzu katılabilecek.

Promosyon: Dark Elf Patriarch

Görevi Veren: Relburn Jeeves, Blackthrone Estate, Alvar

Görev: Cauri Blackthorne'u bul

Cauri, Murmurwoods'taki huzursuzluğun sebebini araştırmaya gitmiş ve bir daha geri dönmemiş. Murmurwood Village'deki Dantillion's Residence'te bulabileceğiniz Dantillion size bu olay hakkında bir ipucu verecek. Söylediğine göre Cauri, Druid Circle'ın yakılarındaki artan Basilisk problemini araştırmaya gitmiş. Dantillion size bir Stone to Flesh parşömeni verecek ve şans dileyecek. Cauri'de basiliskleriyle karşılaşan şanssız kişilerin düştüğü duruma düşmüş, yani taşa dönüştürülmüş. Druid Circle'ın etrafında birkaç heykel bulacaksınız, onlara tıklayarak veya space tuşuna basarak onları canlandırabilirsiniz. Cauri'yi bulacağınız tam koordinat ise X: 15836, Y: 15041. Cauri'yi canlandırdığınızda Alvar'daki Blackthrone Estate'e geri dönün ve promosyonunuzu kazanın. Bu görevi tamamladığınızda Cauri bir NPC olacak, onu Adventurer's Inn'de bulabilirsiniz.

Promosyon: Great Wyrm

Görevi Veren: Deftclaw Redreaver, Dragon Leader's Cave, Garrote Gorge

Görev: Jeric Whistlebone'un kampındaki tüm ejderha avcılarını öldür ve Sword of Whistlebone'u al



Hedefi bulmak için çok fazla uğraşmanız gerekmeyen bir görev. Yapmanız gereken tek şey Dragon Cave'den çıkıp güneye doğru gitmek ve şehre ulaşınca doğrudan batıya doğru yönelmek. Kampa ulaştığınızda yapmanız gereken ise oradaki ejderha avcılarını ve onların hayvancıklarını öldürmek için uygun bir strateji bulmak. Çünkü onları öl-

dürmek sandığınızdan daha da zor olacak.

Promosyon: Lich
Görevi Veren: Vetrinus Taleshire, Taleshire Hall, Shadowspire
Görev: Lost Book of Khel'i ve grubunuzdaki her Necromancer için Lich Jar bul



Vetrinus size Book of Khel'in bundan yıllar önce Dagger Wound Island bölgesinde sular altına gömüldüğünü söyleyecek. Orada yükselen kütüphanede bu kitabın bulunabileceğini düşünüyor. Uplifted Library'i Dagger Wound Island'ın güneydoğusundaki adada bulacaksınız. İçeride yolunuzu bulmanız hiç de zor olmayacak, tüm kütüphane aslında yükselebileceğiniz tek bir odadan oluşuyor. En üste vardığınızda üzerine bir düğme olan bir podyum göreceksiniz. Düğmeye basınca gelecek olan asansöre binip, içerisinde Book of Khel'i barındıran sandığın bulunduğu tavanarasına çıkacaksınız.

Bu görevin ikinci kısmında da grubunuzda bulunan Necromancer'lar için Lich Jar bulmalısınız. Bunları Shadowspire'daki Mad Necromancer's Lab'da bulabilirsiniz. Laboratuarın alt katında etrafa yayılmış sandıklarda birçok Jar bulacaksınız.

Kitabı Vetrinus'a getirdiğinizde o da bir NPC olacak ve bundan sonraki Lich promosyonlarını size House of Lathaen'deki Lathaen verecek.

Promosyon: Minotaur Lord
Görevi Veren: Tessalar, Tessalar's House, Balthazar's Lair
Görev: Axe of Balthazar'ı bul ve onaylat



Bu görevin zor tarafı birbirinden oldukça uzak olan haritalar arasında dolaşacak olmanız. İlk olarak baltayı bulmanız gerekiyor. Baltayı bulmak için Alvar'daki Dark Dwarf Compund'a girmelisiniz, tünellerde dolaşırken bir odada içinde Axe of Balthazar bulunan sandığı bulacaksınız. Baltayı bulduktan sonra onun sahte olmadığını onaylatmak için Dagger Wound Island'daki Dadeross'a gitmeniz gerekiyor. Dadeross baltanın doğru olduğunu onaylayarak size bir onay belgesi verecek. Tessalar'a balta ve belge ile birlikte gidin. Şimdi promosyon kazanabilmek için yapmanız gereken Ravenshore'daki Merchant House'ta bulunan Masul'a gitmek. Grubunuzdaki Minotaur'lar, artık birer Minotaur Lord olacaklar.

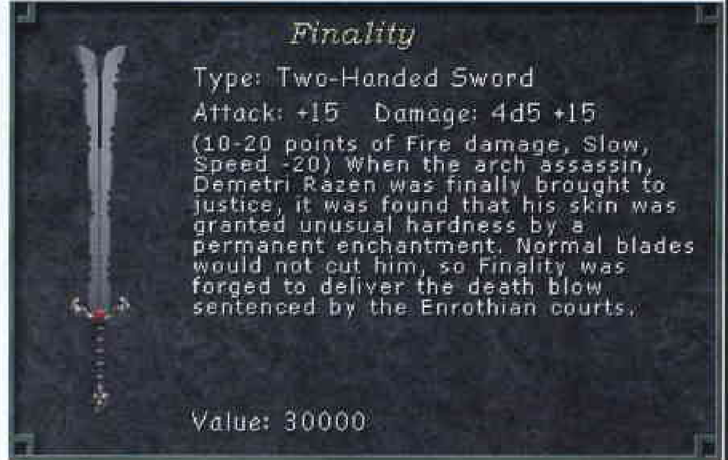
Promosyon: Nosferatu
Görevi Veren: Lathaen, House of Lathaen, Shadowspire
Görev: Korbu'dan geriye kalanları ve sarcophagusu bul



Lathaen bunca yıl sonra bile Korbu'yu hayata geri döndürebileceğini düşünüyor. Korbu'nun mezarı Ravage Roaming'in hemen kuzeyinde bulunuyor. Sarcophagus inventory'de oldukça fazla yer kaplıyor, o yüzden yeterince boş yerinizin olmasına dikkat edin. Mezara girdikten sonra hemen kuzeye doğru ilerleyin. Sekizgen şeklindeki odaya girdiğinizde orta-doğu tarafındaki girintideki tabuta basarsanız gizli pasaj açılacak. Bu pasajdan ilerleyince Korbu'nun sarcophagus'unu bulacaksınız.

Korbu'dan geriye kalanları bulmak için ise Ironsand Desert'taki Cyclops Larder'a girmeniz gerekiyor. Buradaki en güney odasında Korbu'dan kalanları bir sandık içerisinde bulacaksınız.

Promosyon: Priest of the Sun



Görevi Veren: Stephan, Snowtree Residence, Murmurwoods
Görev: Prophesies of the Sun kitabını bul



Belki de büyük bir ihtimalle bu görevi almadan önce Prophesies of the Sun'ı almışsınızdır. Hatırlarsanız daha önce de Dagger Wound Island'daki Abandoned Temple'e girmiştik, eğer meraklı biriyseniz ve her tarafı araştırdıysanız bu kitabı da bulmuş olmanız gerekiyor. Yine de bulamayanlar için hatırlatayım. Haritanın en güney doğusundaki yuvarlak odanın kuzey duvarındaki gizli bölmede bu kitabı bulabilirsiniz.

Promosyon: War Troll
Görevi Veren: Volog Sandwind, Schmecker's Hovel, Ironsand Desert
Görev: Ancient Troll Homeland'i bul

Kendilerine gidecek bir yerler arayan Troll'lerin efsanelerinde Ancient Troll Homeland'den bahsediliyormuş, göreviniz bu yerin nerede olduğunu bulmak. Neyse ki Volog Sandwind bize görevi tamamlamamız için ihtiyaç duyduğumuz tüm bilgileri veriyor. Ancient Troll Homeland'i Murmurwoods'taki Temple of the Sun'ın hemen kuzeybatısında bulabilirsiniz. Yalnız içerisi air elemental, basilisk ve unicorn kaynadığı için temizlemeniz pek de kolay olmayacak. Ancient Homeland'i bulup Volog Sandwind'e döndüğünüzde Volog NPC oluyor ve bundan sonraki promosyon görevlerini Hobb Sandwind yönetiyor.

İksir Görevleri

Jadame'a yayılmış olan birkaç kişi sizin için 'Pure' (Saf) iksirler yaratabiliyorlar. Bu iksirler, ilgili özelliğinizi kalıcı olarak 50 arttıran oldukça kuvvetli iksirler. Yapmanız gereken tek şey bu kişilere istedikleri malzemeleri götürmek. Aşağıda hangi iksiri kimin yapacağını ve bu kişileri nerede bulabileceğinizi göreceksiniz.

Potion of Pure Luck:
Rihansi, Home of Rihansi, Alvar

Potion of Pure Speed:
Thistle, House of Thistle, Thistle, Dagger Wound Island

Potion of Pure Endurance:
Talion, Talion's Hovel, Talion, Ironsand Desert

Potion of Pure Personality:
Castigeir, Tonk Residence, Castigeir, Murmurwoods

Potion of Pure Accuracy:
Galvinus, Galvinus' Home, Galvinus, Ravage Roaming

Potion of Pure Intellect:
Kelvin, Kelvin's Home, Kelvin, Shadowspire

Eser Güven

FAUST

CRYO'nun sevilen oyununun tam çözümü...

Dreamland'e hoş geldin sevgili okuyucu. Şu anda garip yaşlı bir adam olan Marcellus Faust rolündesin ve esrarengiz bir lunaparkta dolanıyorsun. Dreamland eskiden çok rağbet gören bir parktı, ama içerisinde meydana gelen birçok kaybolma olayından sonra neredeyse tamamen terk edildi. Parkın sahibi Theodore Moore, buradan ayrılmadan önce parkı kapattı.

Dreamland parkı, parkın gizemini barındıran yedi farklı bölgeye ayrılmış durumda. Bu bölgelerin isimleri sırasıyla Love Island, The Great Inventor, Visit Us, The Enchanted Island, Great Attractions!, Bootlegging and The Bath of Giselle. Yedi tane bölüm, yedi ölümcül günah, yedi ifade ve kurtarılacak yedi ruh. Bu yazıda tüm bölümlere sırasıyla dalıp, her şeyi çözüp dışarı çıkacağız. Ama sadece takıldığı yerin çözümünü görmek isteyenler için açıklamamız soru cevap şeklinde devam edecek. Eminim ki takıldığınız soruyu burada bulacaksınız. Ondan sonra da kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Hadi bakalım!

Bölüm 1: İki kat kötü

Hikaye:

Lily ve Jody, kanları ve bedenleri ortak, yapışık kız kardeştirler. Paraya olan düşkünlükleri ancak yakışıklı Hannibal'ı memnun etmek için gösterdikleri çabayla karşılaştırılabilen, ihtiraslı ve modern iki kadın. Böyle bir aşk hikayesi de elbette Mephisto'nun dikkatini çekmiş. Onlara bir anlaşma önermiş: Çok para ve üzerlerinden kaldırılacak büyük bir ağırlık... ve Jody anlaşmayı kabul etmiş.

Soru: Nereden başlamalıyım?

Cevap: Karavana girin ve oradaki eşyaları incelemeye başlayın. Yatağın yanında iki tane resim, tuvalette bir tane bıçak (sifon kutusunun içinde), elektrik lambası, masanın üzerinde fırça, lavabonun altındaki dolapta yiyecek, yatak ve karatahtanın altındaki çekmecenin içinde iki tane günlük var. Bu eşyaları incelediğinizde hikayeyi öğreneceksiniz.



S: Kilitli gardırobu nasıl açabilirim?

C: Kilidi açmanız için iki tane anahtara ihtiyacınız var. Birinci anahtarı yatağın altındaki çekmecede bulabilirsiniz. İkincisi ise kayıp...

S: İkinci anahtar nerede?

C: Lavabodaki süzgeci alın. Lavabonun önündeki sobayı açın. Sobanın yanındaki küreği kullanarak biraz kömür alın. Süzgecinizi çıkarın ve kömürü içine koyun. Süzgeci tutup sallayın, kömürü süzmüş olacaksınız. Bunu üç kömür için de yapın. İkisinde diş, birinde ise anahtar bulacaksınız. Bu anahtarı gardırobu açmak için kullanın.

S: Gardırobun içinde bir şey yok. Ne bulmalıydım ki?

C: Giysileri bir kenara çektiğinizde kasa göreceksiniz.

S: E, peki kasayı nasıl açacağız?



C: Bu kasayı bulduğunuzda Jody'nin size söylediklerine dikkat edin. "All our wealth on this of all days". Yani yaklaşık olarak çevirecek olursak "tüm servetimiz bu kasanın içinde :)". Yani kasanın kombinasyonu sahip oldukları tüm paraların toplamı. 121.61 + 96.07 + 107.32 + 187 (Hannibal'ın borcu) = 512. Kasanın şifresini 5'e ulaşana kadar sağa doğru 3 defa çevirin, sonra 1'e gelene kadar sola doğru 2 defa ve son olarak da 2'ye gelene kadar sağa doğru 1 defa çevirin. Bir klik sesi duyacaksınız ve kasa açılacak. İçindeki piyango biletini (birinci kanıt) ve notu alın.

S: Nerede bu Lily'nin kafatası?

C: Notu bulduktan sonra bir lunapark aracına gideceksiniz. Tırmanın ve keyfinize bakın. Hangi yolu seçerseniz seçin, sonunda bir çıkmaz yolla karşılaşacaksınız. Burada Lily'nin kafatasını göreceksiniz. Ağzındaki notu alın.

S: Bu gazeboda ne yapmalıyım?

C: Burada gizli bir bölme bulmaya çalışmalısınız.

S: Bu gizli bölme nerede?



C: Theodore'un ara filmde size söylediklerini dikkatle dinleyin. Size bu yerde günbatımını seyretmeyi sevdiğini söylüyor. Günbatımı – batı. Koltuğa tırmanın ve yaklaşık olarak batı yönüne doğru gidin (kesin söylemek gerekirse güneybatı). Yön için yere bakmanız gerekiyor. Aşağı bakın. Sol tarafta garip bir düğme göreceksiniz. Şimdi tam ters yöne doğru gidin (doğuya). Direğin üzerinde bir not göreceksiniz. Eğer notu kımıldatırsanız, gizli bölmeyi fark edeceksiniz. İçinde Theodore'un Defteri bulunuyor.

Theodore'un günlüğünden:

Jody'nin bana söyledikleri hala beynimde çınlıyor: "Theodore, lütfen polisi çağırır mısın? Sanırım ben kardeşimi öldürdüm..."

Bölüm 2: Simyacı ve Cin

Hikaye:

Nathaniel Meister çok çekici bir kişiliğe sahip, engin bilgisi ve ufak bir sırrı var, büyük bir hikayenin ufacık bir parçası olan bir sır. Savaş onu hiç terk etmemiş ve kahramanlığı karşılığında bir kadını kaybetmiş. Sizin için ufak bir test hazırlamış, zekanız için bir meydan okuma... sırrını ortaya çıkarmalısınız.

ÇALIŞMA ODASI

Soru: Nereden başlamalıyım?

Cevap: Eve girin ve doğrudan çalışma odasına yönelin. Hikayeyi oluşturmak için yine eşyaları inceleyin. Şöminede yanmış bir kağıt, koltukta bir çizik izi, masada telefon, rafta birçok kitap ve duvarda resimler var. Masadaki çekmecenin içinden kibrit kutusunu almayı unutmayın.

S: Kilitli masayı nasıl açabilirim?

C: Anahtar kitaplıkta saklı. Eğer matematik kısmındaki kitabı okursanız bir ipucu sahibi olacaksınız: "Kod, anahtardır". Aynı kısımdaki Kod kitabını alın. İçinde bir anahtar bulacaksınız. Anahtarı kullanarak dolabı açın. Çekmecelerin içinde birçok ilginç eşyaya rastlayacaksınız.

Üst Sol Çekmece: Yüzük
Üst Orta Çekmece: Mektup

Üst Sağ Çekmece: Büyüteç
Alt Sol Çekmece: Kağıt Bıçağı
Alt Orta Çekmece: Jeolojik Keşif Haritası
Alt Sağ Çekmece: Hiçbir şey (nasıl yani?!)

S: Dolabın altındaki heykelin kafası nerede ki?

C: Elbette ki sağ alt çekmecedeki gizli bölmede. O çekmecede hiçbir şey olmaması dikkatinizi yeterince çekmedi mi yoksa? Sol alt çekmeceyi açın ve o çekmece açıkken sağ alt çekmeceye tıklayın. Tahta heykeli alın ve onu başsız heykelin üstüne koyun. Soldaki dolap açılacaktır. İçerisinde 3 tane kaset bulacaksınız. Kasetleri dinledikten sonra sol merdivenden aşağı inip yatak odasına girin.

YATAK ODASI

S: Yatağın altındaki çekmeceyi nasıl açabilirim?

C: Yatağın önündeki lekeli pencereye bakın. Pencereyi açın ve jeoloji haritasını iç tarafa yerleştirin. Pencereyi kapatıp tekrar bakın. Şu anda bir çeşit harita görüyorsunuz. Bu da küre tutucusundaki (hani şu üzerinde dünya olan şeyler vardır ya) mekanik kilidin şifresini verecek size. Haritadaki koordinatlara dikkatle bakın. 50o20' ve 0o45' yazıyor. Yatağın dört köşesinde de borular var. Yatağın baş tarafındaki borulardaki vanaları ilk koordinat çiftine göre döndürün (sol vana = 50 ve sağ vana = 20), sonra da yatağın ayak tarafındaki vanaları da diğer çifte göre (sol vana = 0 ve sağ vana = 45) döndürün. Çekmece açılacaktır.

S: İçerideki kutunun kilidi nasıl açılıyor?

C: Kilidi açmak için yüzüğü kullanın. Şifreleme Tekerleği'ni alın. İçeride kilitli bir kitap bulacaksınız.

S: Kitabı nasıl açacağız peki?

C: Kürenin arkasındaki büyük penceredeki gökkuşağına bakın. Kitabın kilidini açmak için renkleri kullanacaksınız. Renkleri doğru taraflara gelecek şekilde ayarlayın. Yukarıdan aşağı: Mor, Koyu mavi, Açık mavi, Yeşil, Sarı, Turuncu ve Kırmızı. İçeride mühürlü bir zarf bulacaksınız.

S: Bu zarfı açmak için ne yapacağız öyleyse?

C: Bunu da düşünemezseniz artık... Elbette ki kağıt bıçağıyla açacaksınız zarfı. Durun durun, o kadar da basit değil aslında. Bu işi nasıl yapacağınızı gardırobun içindeki ipucundan öğrenebilirsiniz. Üst raftaki takım elbiseye dikkatlice bakın. Kağıda yakından bakmak için büyüteci kullanın. Bıçağı nasıl kullanacağınızı öğreneceksiniz. Kağıt bıçağını alın, mührün altına doğru sokun ve aşağı doğru hareket ettirin. Eğer doğru yaptıysanız mührü yok etmeden zarfı açacaksınız. Gerçek zarfı daha sonra bulacaksınız.

S: Küredeki mekanik kilidi açmak için yapılması gerekenleri söyler misiniz?



C: Elbette söylerim. Doğru rakamları bulmalısınız (en alt sıradaki son 5 rakam). Eğer penceredeki haritaya tekrar bakarsanız şu kelimeyi göreceksiniz: Omaha. Bu o rakamın ipucu. Tekrar gardıroba bakın. Soldan ikinci kapıyı açın. Sağdaki elbiseyi inceleyin. Üzerinde Visit Omaha Beach yazan bir posta kartı bulacaksınız. Posta kartının arkasında A=0 yazıyor. Şimdi şifreleme tekerleğinize bakın ve A'yı 0 olarak ayarladığınızda OMAHA kelimesine karşılık gelen rakamlara bakın. Göreceğiniz sayı 79030. Kilidin alt sırasına bu sayıyı girdiğinizde küre açılacak. İçeride bir eşarp ve başka bir mühürlü zarf bulacaksınız. Kağıt bıçağını kullanarak zarfı açın. İçindeki notu alın (ikinci kanıt). Ara filmi izleyin. Tekrar çalışma odasına döneceksiniz.

HAZİNE AVI

S: Şimdi ne yapacağım?

C: En soldaki rafta bulunan Gothe Faust kitabını okuyun. Köşedeki dolabın çekmecelerini tekrar araştırın. Bu sefer bir kaset ve üç tane tebeşir bulacaksınız. Dolabın içindeki kasetçaları kullanarak kaseti dinleyin. Nathaniel bir asistan hakkında bir şeyler söyleyecek, doğru bileşenleri kullanarak onu canlandırmalısınız. Şu anda hazine avı başlamış durumda. Ayrıca burada bir de not bulacaksınız. Bu, bileşenler için ilk ipucu: "Eğer ateşi bilmek istersen, külleri öğrenmelisin."



S: Bu ilk not ne anlama geliyor?

C: Küller...sizce külle bağlantılı ne var? Tabii ki şömine. Körüğü kullanarak şöminedeki külleri savurduğunuzda gizli bir bölme ortaya çıkaracaksınız. Onu açın ve her bir slotunda garip semboller olan bir kutu bulun. Kutuyu, sapı ve notu alın. Notu okuyun: "Kuyudaki kurbağa denizler hakkında hiç bir şey bilmez". Kurbağa? Solunuzdaki küreği alın. Belki sonra ihtiyacınız olur?

S: Bu kurbağa da neyin nesi?

C: Dışarı çıkın ve eski kuyuya gidin. Kuyunun yanındaki çarka sapı yerleştirin. Çarkı çevirerek kovayı yukarı çıkarın. Kovanın üstünde bir kurbağa göreceksiniz. Ağzındaki şeyi alın. Kovanın içindeki notu okuyun: "Aşağıda olan, yukarıda olana benzer."

S: Bir sonraki eşya nerede?

C: Eşya yerin altına gömülü. Kuyunun solundaki yolu takip edin. Sola dönün ve çalılıklara doğru gidin. Birazcık sola dönün ve büyük kayayı oynatın. Kayanın bulunduğu yeri küreği kullanarak kazın. Bir sonraki eşyayı ve onun yanında teleskop ve bir not bulacaksınız: "Benzerlik. Sola dön ve yukarı bak. Kayanın damarlarını ve ağacın dallarını okumayı öğren ve taşlaşmış suyu bul".

S: Bu benzerlik ne anlama geliyor?

C: Not ne diyorsa onu yapın. Sola dönün ve yukarı bakın. Dala dikkatlice bakın ve teleskopunuzu oraya yerleştirin. Teleskopa baktığınızda kayada bir nokta göreceksiniz. Oraya gidin ve bir sonraki eşya ile birlikte diğer sapı da alın. Notu okuyun: "Ben hareketim. Yarım havada, yarım suda yaşar, ama toprağa sımsıkı yapışığım. Sıyahtan Sonraki 7".

S: Bu "hareket" denilen şey nedir?

C: Evin sağ tarafına gidin. Bir su değirmeni göreceksiniz. Sapı, değirmenin solundaki yerine yerleştirin. Değirmen hareket etmeye başlayacaktır. Üzerinde siyah ip olan kovayı görünce saymaya başlayın. Yedinci kovaya geldiğinizde sapı tekrar çekin. O kova ile bir altında kalan aralıktaki boşluğa yakından bakın. Gizli bir bölme göreceksiniz. Onu açarak içindeki diğer eşyayı, anahtarı ve notu alın. Notta şöyle yazıyor: "Güneş Iris'in gökkuşağı üzerinde tüm görkemiyle ışıldasın. Yardım, denizcilerden pek de uzakta değil".

S: Anahtarı nerede kullanacağım?

C: Yatak odasına gidin ve yatağın üstündeki duvara bakın. Anahtarı deliğe sokun. Kutu açılacaktır. İçinde döndürme düğmesi bulacaksınız. Onu sağa doğru çevirin. Bir şey olmadı mı? Büyük kürenin solundaki duvara dikkatlice bakın. Üzerinde kırmızı bir şey olan bir çatlak göreceksiniz. Kırmızı şeyi alın. Bu bir sonraki eşyaydı, bunu yapınca odanın içine ışık girecek ve yatağın önündeki pencerede bir denizci resmi göreceksiniz.

S: Denizci resmiyle ne yapacağım?

C: Yatağın yanındaki çekmecenin içine bakın. Aynayı alın. Aynayı denizcinin kafasına yerleştirin. Işınları gökkuşağının olduğu pencereye yansıtacak. Evet, bu Iris'in gökkuşağı. Işınlar güneşi işaret edecek, güneşi inceleyin. Bir sonraki eşyayı ve şu notu bulacaksınız: "Visita Interiora Terrae, Rectificanfoque, Invenies Occultum Lapidum" veya "Dünyanın göbeğini ziyaret edin."

S: Dünyanın göbeği de neresi?

C: Dünya belki de küre anlamına geliyordur. Büyük küreyi açtığınızda bir sonraki eşyayı ve şu notu bulacaksınız: "Biri, ayakkabısındaki taşlarla yıldızlara bakamaz".

S: Ayakkabının yeri neresi?

C: Elbette ki gardırop. Soldan ikinci kapıyı açın. Ayakkabıyı alın ve tabanını ayırın. Mutfağa gitmenizi söyleyen son notu bulacaksınız.

S: Peki son eşya nerede?

C: Mutfağa gidin ve sol duvardaki en sağdaki dolabı açın. Common Salt, Rock Salt ve Salt of the Wise isimli nesneleri alın. İşte bunlar almanız gereken son eşyalardı. Şimdi masaya gidin ve aygıta tıklayın. Çalışmaya başlayacak ve küçük asistanınız Homunculus'u yaratacak.

TERKEDİLMİŞ PARK

S: Terkedilmiş parkta ne yapmalıyım?

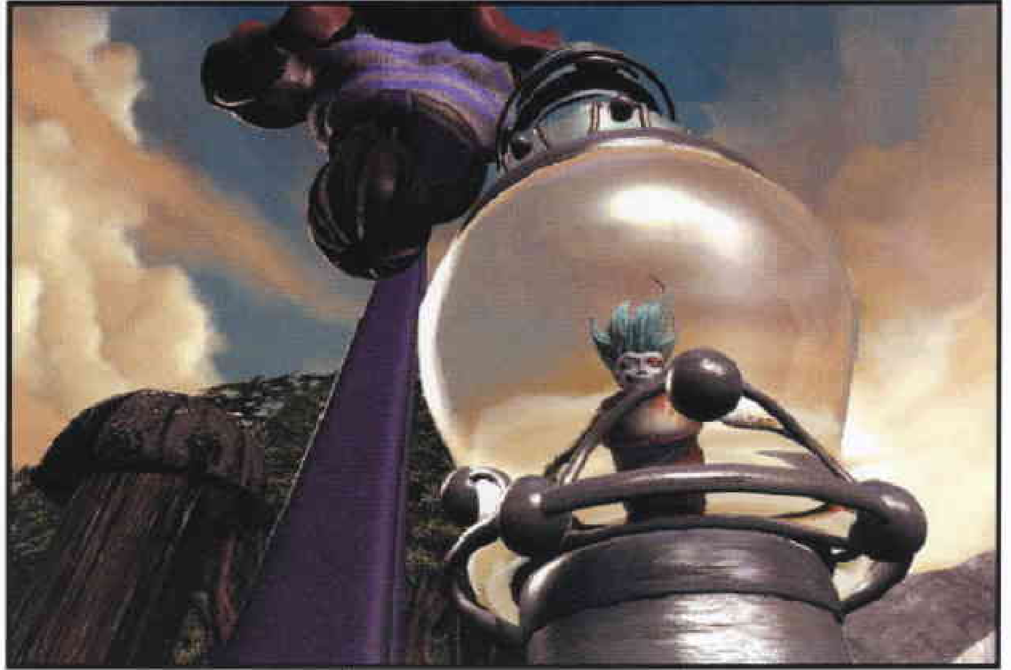
C: Işıkların solundaki boş yeri fark edin. Homunculus'u oraya yerleştirin. Ara filmi seyrettikten sonra piyango biletini alın.

Theodore Rolodex'ten:

Bu, Nathaniel öldüğünde bulduğum mektup:

"LCS'nin son toplantısında bana tekrar MI 6'ya katılma şansını önerdin. Bu çok büyük bir onur ve bu yüzden sana müteşekkirim. Ne yazık ki bu teklifi geri çevirmek zorundayım. Sanırım birbirimizi, kararımın sürpriz olmadığını anlayacağın kadar iyi tanıyoruz. Umarım gelecek bize daha az karanlık günler yaşatır ve benim saygıma ve bağlılığıma güvenebilirsin."

Saygılarımla,
Nathaniel Meister



Bölüm 3: Kazanova'nın Gölgesi

Hikaye:

Frank büyük bir zayıflığı olan harika bir ressam: Sekse işlerinden daha çok önem veriyor. Kazanova ve Don Juan onun favorileri. Tam bir romantik: Tutkuyla kişisel acının mükemmel uyumu. Bu yüzden Mephisto ona ressamlık yetenekleri karşılığında, etkileme ve baştan çıkarma özelliklerini teklif etmiş.

FRANK'IN STÜDYOSU

S: Nereden başlamalıyım?

C: Frank'ın stüdyosuna inin ve tüm eşyaları karıştırın. Duvardaki resimleri, diplomayı, masadaki küçük kutunun içindeki notu inceleyin. Helezon merdivenden aşağı inin. Burada büyük bir resim göreceksiniz.

S: Bu resim ne işe yarayacak?

C: Bu aslında yatak odasına açılan bir kapı. Onu yırtarak açmak için bir şeye ihtiyacınız var. Çizim masasının yanındaki küçük masaya gidin. Küçük kutunun yanındaki kalem kutusuna bakın. İnce kalemi ve pusula iğnesini alın. İnce kalemi kullanarak resmi kesin.

S: Yatağın yanındaki küçük heykel ile ne yapacağım?

C: Başına bir şey koymalısınız. Yukarı çıkın ve önünde cam kapı olan dolabı bulun. Sağdaki düğmeye iki kez basarak kapıyı açın. Peruğu alın. Yatak odasına geçip peruğu heykelin başına koyun. Şimdi yanındaki anahtarı çevirin. Heykelin altında ufak bir bölme açılacak, içindeki yeşil anahtarı alın.

S: Yeşil anahtarı nerede kullanacağım?

C: Yatağın köşelerindeki denizkızı heykellerine bakın. Eğer göbeklerini incelerseniz küçük kırmızı tuşlar göreceksiniz. Yatağın başındaki pusulaya pusula iğnesini koyun. İğne kuzeyden sola doğru dönecek. Şimdi sırayla kuzey denizkızından başlayarak, güney doğu denizkızına kadar tuşlara basın. Tavan alçalacak. Yatağa tırmanıp anahtarı kullanın. İçeride bir resim göreceksiniz.

S: Şimdi ne yapacağım?

C: Eğer odadaki eşyaları tekrar incelerseniz size farklı hikayeler anlatacaklar. Çizim masasının yanındaki kutunun içindeki kağıtlar, size Frank'ın eseri hakkında bilgi verecek; bu bir günlük.

S: Günlük nerede?

C: Küçük dolabın içindeki slaytları ve büyüteci alın. Ana merdivenin altındaki masaya gidin. Lambayı yakın. Düğmeyi masanın alt sol tarafında bulabilirsiniz. Parlak bölgede slaytları kullanın ve büyüteci kullanarak en sağdaki iki resmi inceleyin. Saate dikkat edin. Yatak odasına gidin ve yerdeki garip paspasa bakın. Saat de, paspas da 5.30'u gösteriyor. Çizim masasının yanındaki saate gidin. Ne yazık ki şimdilik kilitli.

S: Saat nasıl açılacak?



C: Cam kapılı dolaba geri dönün. Tuşa iki kez basıp kapıyı açın, içeride anahtarı bulacaksınız. Saati açıp 5:30'a kurun. Saati kapatınca yatak odasındaki kapak açılacak. Karanlık odaya inin. Masada günlüğü (üçüncü kanıt) ve bir not bulacaksınız. Sağında anahtar sembolü olan isme dikkat edin. Notu okuyun.

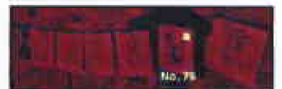
S: Şimdi ne yapacağım?

C: Masanın üstündeki fotoğraflardan birine bakın. İşte sonraki ipucu: "Eğer ciddi bir hareketin sebebini arıyorsanız, üzerine kurulduğu hayali bulun."

S: Frank'ın hayali neydi?

C: Başarılı bir adam olmak. Ana odaya dönün ve duvardaki diplomaya bakın. Çerçevenin sol üst köşesine tıklayarak onu alın. Karanlık odaya inin ve kameranın yanındaki küçük masaya gidin (üzerinde kırmızı bir düğme var).

S: Masanın ışığını nereden bulacağım?



C: Günlükte yanında anahtar olan ismin numarası 76 idi. Şimdi masanın önündeki resimlere bakın, birinin üzerinde 76 yazıyor. Onu oynatınca gizli bir çatlak bulacaksınız. Ampulleri alın.

S: Ampuller nereye takılıyor?

C: Az önceki masanın üzerinde ufak bir kapı göreceksiniz. Onu açın ve kırmızı ampulü yerleştirin. Şimdi diplomayı masanın üstüne koyun ve kırmızı düğmeye basın. Frank'ın intihara teşebbüs ettiğini öğreniyoruz. Sonradan da maskeli adam diye biliniyor.

TÜNEL

S: Buradan nasıl çıkacağım?

C: Eğer kapı kolu sağ taraftaysa, kapının sol tarafına tıklayın.

S: Buradaki garip aygıt nasıl çalışıyor?

Resim: b3-cark.jpg

C: Sol duvardaki küçük kutuyu açın. Duvarda aygıtın küçük bir imitasyonunu göreceksiniz. Çarkların en sol köşesine erişinceye kadar kolu çekin. Aygıt çalışacak.

Theodore Rolodex'ten:

Üç Frank biliyorum. Biri yalvaran görünümüyle en cömert kadını bile soğutan, "beni sevin" diye bağıran ergenlik krizleriyle narsist bir genç adam.

Diğeri kimsenin onu nasıl kullanacağı hakkında uyarmadığı, gücün en tehlikeli cinslerinden birine sahip olan bencil bir iğfalci.

Üçüncü Frank'e gelince...(...)

Bölüm 4: Gölge Sevgili

Hikaye:

Kalinka, bir Rus sanatçısı, herkese yardım etmeye çalışan iyi bir insandı. Hannibal onun kalbini çalmayı denemişti ama o başkasını seviyordu: Gölge Sevgili dediğimiz esrarengiz birini. Lily ve Jody, Hannibal'ın kalbini kazanmak için ondan kurtulmak istiyorlardı. Ve bu aşk hikayesi karmakarışık bir hal aldı.

S: Merdivenin tepesine nasıl çıkarım?

C: Homunculus'u merdivende kullanın. Uçacak ve yukarıdaki kolu çekecektir.

S: Nereden başlamalıyım?

C: Masadaki küçük kaba ve cam kapıya bakın. Hikaye ortaya çıkacak. Kapının yanındaki küçük notu okuyun. Görevler: İkizler için tüy, Hannibal için deri kayış ve Frank için maske. Masadaki Theodore'un mektubunu okuyun: Bahçedeki çeşmeyi tamir et. Yatak odasındaki mücevher kutusunda yeşim kolye bulacaksınız.

S: Tüy nerede?

C: Evin dışındaki küçük tahta kutunun içinde. Kutuyu açın ve tüyü alın. Eve girin ve heykellerin olduğu odaya girin. Tüyü Jody ve Lily heykellerine koyun. Bir inci ve Kalinka için bir tuzak hakkında konuşacaklar.

S: Deri kayış nerede?

C: Ana odadaki masaya gidin. Masada dört farklı makine var. Masanın solundaki en sağ makinenin üzerinde iki çeşit deri var. Kahverengi olanı seçin. Onu kestikten sonra kayış makinesini kullanarak bir deri kayış yaratın. Bu kayışı Hannibal heykeline koyun. Hannibal'in Kalinka'ya nasıl davrandığını göreceksiniz.

FRANK'IN MASKESİ

S: Maske nerede?

C: Maskeyi yaratmalısınız. Masada nasıl maske yapılacağı hakkında bir not bulacaksınız. Şu nesnelere ihtiyacınız var: Solunum parmaklığı, ayakkabı bağcığı, tül, yumuşak kağıt ve bitki özü.

S: Solunum parmaklığı ve ayakkabı bağcığı nerede?

C: Kalinka onları merdivenin altındaki çekmecede saklıyor.

S: Yumuşak kağıt ve tül nerede?

C: Banyodaki çekmeceye bakın.

S: Bitki özü nerede?

C: Kalinka'nın gizli bahçesinde. Kalinka'nın çalışma odasına girip tezgahına bakın. Bir anahtardan bahsedecek.

S: Nerede bu anahtar?

C: Tezgahtaki küçük nesneye yakından bakın. Katlanmış kağıdı açın, içinde hilal şeklinde anahtar (dördüncü kanıt) bulacaksınız. Onu alın.

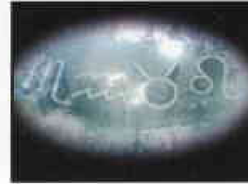
S: Gizli bahçe nerede?

C: Merdivenlerden inin ve perdenin arkasındaki odaya girin. Buradaki saate anahtarı sokun. Gizli bir kapı açılacak.

S: Bitki özü nerede?

C: Dört mevsimden dört farklı yaprak toplamalısınız. Bunları kullanarak bitki özü yapacaksınız. Yani kısaca geçmişe yolculuk yapmalısınız. Masadaki birinci yaprağı alın.

S: Geçmişe yolculuk nasıl yapılır?



C:Yuvarlak masadaki garip işaretleri kullanın. Aygıtı çalıştırmanız gerekiyor. Laboratuara gidin ve alt masasının altındaki dolabı açın. Unu alın. Çeşmeye gidin ve kafadaki tuşa basarak suyun bir kısmını boşaltın. Suyun içine un dökün, ortaya bir resim çıkacak. Bu aygıtın şifresi, tuşlara sırayla basmalısınız. Her bir mevsime gidip masadaki yaprağı alın. Mephisto ile Faust arasındaki filmi seyrettikten sonra yanlış şeyleri düzeltmek için yaklaşık 15 dakikanız var. Önce kayıp inciyi bulmalısınız.

S: Kayıp inci nerede?

C: Bahçedeki çeşmeye gidin. İnciyi bulmak için onu tamir etmelisiniz.

S: Çeşme nasıl tamir edilir?

C: Çarklara bakın ve oradaki çiviyi sökün. Şimdi tekerleği döndürüp çalıştırın. Çarkların yanındaki kum tablasına bakın. İçinde inci gerdanlık olan mendili bulacaksınız.

S: Bitki özünü nasıl yapacağım?

C: Laba geri dönün ve alet masasına bakın. Mantarı çekin. Yaprakları tüpe yerleştirin, mantarı geri takın. Tüpün altındaki ateşi kibritle yakın. Bunu iki kez yapmalısınız. Sıvı ile dolacak olan kavanozu alın.

S: Maske nasıl yapılır?



C: Ana odadaki masaya dönün. Yumuşak deriyi alın ve kesin. Kayış makinesini kullanarak maskeyi oluşturun. Delik makinesiyle üzerinde delikler açın. Dikiş makinesi kullanarak maskeyi dikin. Parmaklığı ve ayakkabı bağcıklarını yerleştirin. Laba dönün ve baskı makinesine maskeyi yerleştirin. Kalan malzemeleri de koyun. Maskeniz hazır.

S: Maskeyi nerede kullanacağım?

C: Frank'ın heykelinde. Frank yüzükten bahsediyor ve Gölge Sevgili olduğu ortaya çıkıyor.

S: Yüzük nerede?

C: Kalinka'nın yatak odasına gidip çalışma bölümüne geçin. Burada klasik bir Rus binası göreceksiniz. Kibritle mumu yakın. Küçük bir oyuncak belirecek. Oyuncak görünürken mumu söndürün. Oyuncağın içinden yüzüğü alın.

KÜTÜPHANE

S: Burada ne yapmalıyım?

C: Kütüphaneye giden asansöre binin. İkinci kata çıkın ve sağ kitaplığa gidin. Özel sırayı görmek için merdiveni çalıştırın. Kitap isimleriyle bir cümle yaratmanız gerek: "I, Theodore, lost hope in 1917 and signed a contract with Mephisto." (Ben, Theodore, 1917'de umudumu yitirdim ve Mephisto ile bir kontrat imzaladım).

Theodore Rolodex'ten:

Kalinka Vissotsky bir gün Kalinka Barnes oldu. Parkımda gerçekleşen hikayeler içinde en tatlısı buydu.

Çoğu insan için bu Güzel ve Çirkin'in modern bir versiyonuydu. Hikayesi bir peri masalı değildi ama, sonu iyi bir ders verdi.

Erkek hikaye anlatmak için kısa bölüm başlıklarına gerek duyar.

Bölüm 5: Kaplanlık

Hikaye

Hannibal senin de ilgini çekti mi? Onun yeteneklerine ve etkileyiciliğine hayranım. Onu sana en iyi nasıl anlatabilirim ki? Şöyle söyleyeyim, o en sevdiği iki hayvanına çok benziyor: Kaplanlarına. Sanırım diğer özelliklerini saymayı unuttum: Biraz ırkçı, biraz sert, biraz kadın düşmanı ve biraz alkolik...

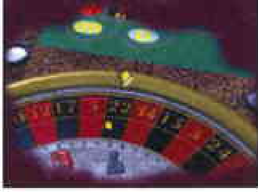
Abarttım mı? Ne istersen dü-

şün. O zaman ona en büyük dileğini nasıl sağladığımı gör de beni takdir et.

S: Nereden başlamalıyım?

C: Çadıra girin ve oradaki eşyaları inceleyin.

S: Rulet bilmecesini nasıl çözebilirim?



C: Sehpadaki talimatları okuyun. Şöyle diyor: "19 0 siyah 7 kırmızı". Saatin üstündeki rulet silindirini alın. Rulet masasının üzerine koyun ve ona yakından bakın. Ortadaki elmas işareti kırmızı 19'u gösterinceye kadar döndürün ve düğmeye basın. Elmas 0'ı gösterinceye kadar döndürün ve düğmeye basın. Elmas siyah 22'yi gösterinceye kadar döndürün ve düğmeye basın. Son olarak da kırmızı 7'yi gösterene kadar döndürün ve işarete basın. Pozisyonu resetleyin, yani işaretin ucundan kırmızı 19 olsun ve düğmeye basın. Masada gizli bir bölme açılacak. Makarayı ve kırbacı alın (beşinci kanıt).

S: Film makarasını nerede oynatabilirim?

C: Yatağın üstündeki Hannibal'ın resminin arkasında gizli kasanın içinde film oynatıcı var. Kasayı açmak için anahtar bulmalısınız.

S: Anahtar nerede?

A: Çıkışın yanındaki barı açın. Sağ üst rafta üç şişe var ve bunlar mor, siyah ve kırmızı kapaklara sahip. "19 0 Siyah 7 Kırmızı" ipucunu hatırladınız mı? Rulet masasına bakın ve o rakamların renklerine dikkat edin. Kırmızı, açık mavi, siyah, kırmızı ve kırmızı. Kapaklara tıkladığınızda aşağı inmelerine dikkat edin. Gizli bölme açılacak. Sol alt raftaki anahtarı alın. Kasayı açın.

S: Film oynatıcı çalışmıyor. Neden?

C: Çalışması için elektrik gerekiyor. Yataktaki fareyi alın. Yatağın yanındaki küçük masaya bakın. Teli alın ve yerine takın. Fareyi tekerin içine koyun. Durduğu zaman onu kırbaçlayın. Kasaya gidin ve filmi çalıştırın. Kaplanla başa çıkmanın yolunu göreceksiniz. Bir yöne zıplama için tek, rasgele sıçrama için çift kırbaç.



S: Sandıktaki kol ne işe yarıyor?

C: Çıkışın yanındaki köşeye gidin. Kolu yerine takın ve itin. Üzerinde hedefler olan resimler göreceksiniz.

S: Bu bulmaca nasıl çözülür?

C: Büyük aynaya bakın. Kırbaçlanacak resimlerin sırasını göreceksiniz. Tekrar köşeye gidin ve kolu çekin. Hedeflere kırbacınızla vurun. Üçüncü hedefi es geçin. Kendinizi Merry-Go-Round'un önünde bulacaksınız.

S: Burada ne yapmalıyım?

C: Kabine girdiğinizde üzerinde iki tane slot olan bir panel göreceksiniz. Biri dolu, biri boş. Eğer kolu çevirirseniz Merry-Go-Round dönecek ama bir noktada duracak. İkinci slotu bir şekilde doldurmanız gerekiyor.

S: İkinci slot için gerekli nesne nerede?

C: Başlama noktasına gidin ve sağa dönün. Üzerinde turuncu çember olan atı yakından inceleyin. Ağzındaki yüzüğü alın. Yüzüğü ikinci slottaki + ve – kısımları birleştirmekte kullanın. Merry-Go-Round'un ortasında gizli bir kapı açılacak. Aşağı inin ve yeraltı kafesine ulaşın. Kafatasında Lily'nin kolyesini bulacaksınız. Buradan da Jody'nin kaplanının kız kardeşinin etiyle beslediğini anlıyoruz. Ara filmden sonra kaplanın kafesindeyiz.

S: Kaplanlarla ne yapmalıyım?

C: İkisini de ortadaki podyumda oturtmalısınız. Çift ve tek kırbaçların kombinasyonlarını kullanacaksınız. Eğer doğru yaparsanız podyum aşağı inecek.

S: Aşağıda ne bulmalıyım?

C: Mephisto ile Hannibal arasındaki anlaşmanın bir parçasını bulacaksınız. Bu, Lily'nin kafatasındaki kağıtta yazılı. Bir kez daha lunaparka döneceksiniz. Tezgaha gidin ve piyango biletini alıp sinemaya girin.

S: Burada ne yapacağım?

C: Raftaki makarayı alın ve oynatın. Odadan çıkın ve Hannibal'la ilgili gerçekle karşılaşın... İşte kabadayılara böyle olur.

Theodore Rolodex'ten:

Hannibal değişeceğine söz vermişti, bir daha bu kadar sert olmayacağına.

Veteriner, kaplanın efendisinin kaybolmasının yol açtığı kalp kırıklığından öldüğünü söyledi. İnanılması güç ama bu hikayeyi sevdim. Maalesef Hannibal'ın yaşamı boyunca insanlara çektirdiği acının, kaplanına olan sevgisi yüzünden affedilebileceğini sanmıyorum.

Bölüm 6: Bir metrelik Robin Hood

Hikaye:

Don Juan'dan sonra en kötüsünü bekliyorsanız, yanılıyorsunuz. Bir de Tod var. Yetimlerin hizmetindeki cüce bir kanun uygulayıcı.

Paranın kokusu yoktur, ama alkolün öyle değil. Eğer bu para genç yetimlere yardım amacıyla kullanılıyorsa diyecek bir şey yok. Beni neredeyse ağlatacaktı... Evet bir rivayete göre Tod yetimleri alkol üretmek için kullanıyormuş. Onun bir Robin Hood mu, yoksa başkasını kontrol etme şansına sahip olan başka bir beş para etmez adam mı olduğuna siz karar vereceksiniz.

KARAVAN

S: Tod'un küçük karavanına nasıl gireceğim?

C: Güç ölçüsüne doğru dönün ve hedefe vurmaya çalışın. Olmadı mı? Tekmeleyin. Yine mi olmadı. O zaman Homunculus'u kullanın, belki sizden daha şanslıdır. Homunculus hile yapıp oku döndürecek ve karavan açılacak.

S: Kapıya yetişemeden kapanıyor. Ne yapacağım?

C: Homunculus'u kapıya gönderin. Kapıyı tutacak ve karavana girebileceksiniz.

S: İçeride ne bulmalıyım?

C: Çekmeceleri arayarak yüzüğü ve St. Christopher madalyonunu (altıncı kanıt) bulun. İkinci çekmecedeki gazeteyi okuyun, duvardaki postere bakın, musluğu açın. Tod'un gerçekte kim olduğunu öğreneceksiniz.

S: İçkilerini nerede saklıyor?

C: Karavanın altında gizli bir kapı var. Giriş ise yatağın altında. Bısikleti çalıştırın ve arka tekerleğe yakından bakın. Tekerleğe tıklayıp tamir edin ve bısikleti bir kez daha kullanın. Yatak kalkacak. Üzerinde şifre olan bir kapı göreceksiniz.

S: Şifre kaç?



C: Duvardaki postere dikkat edin, doğum gününün 1 Kasım 1893 olduğunu söyleyecek. Kapının şifresi 11193. Aşağı inin.

YERALTI İÇKİ FABRİKASI

S: Burada ne yapmalıyım?

C: Sol ortadaki fıçıdaki tıpayı alıp, aşağı ortadaki fıçıya takın. Üzerine tıklayın. Yatak odasına giden gizli bir kapı açılacak. İçeri girin.

S: Bu kimin yatak odası?

C: Yerdeki sopayı alın, sağdaki tabaklara bakın ve banyoya gidin. Aynaya bakın. Tod'un yansımasını göreceksiniz. Ecza dolabını açın ve ilaç şişesini inceleyin. Bu, onun çocukları nasıl kullandığını ama hala onları koruduğunu açıklayacak. Telefon çalacak...

S: Telefon nerede?

C: Yatak odasında. Banyo yönündeki ranzaların arasındaki boşluğa girin. Duvarda telefonu göreceksiniz. Açın. Bu Frank Nitty. Sizinle bir anlaşması varmış. Kilere geri inin. Mephisto sizinle tekrar oyun oynayacak ve sizi Tod haline sokacak. Karavana girin. Frank (veya Mephisto da diyebiliriz) sizi bekliyor. Bir içki isteyecek.

S: İçkiyi nereden bulacağım?

C: Viski üretmeniz gerekiyor. Ama önce ısıtıcıyı çalıştırmanız gerekli.

S: Isıtıcıyı nasıl çalıştıracağım?

C: Şömineden odunu alın. Eğer odun orda değilse, yüzüğü şöminenin üzerindeki süste kullanın; odunlar yükselecektir. Kilere inin ve yerdeki kovanın içinden eski gazeteyi alın. Odunu ve gazeteyi ısıtıcının altına koyun. Şimdi kuyunun yanındaki küçük kovayı alın. Onu fıçılardaki içkilerle doldurun ve ısıtıcıya dökün. Bunu gaz olarak kullanacağız. Kibritle odunu ve gazeteyi yakın.

S: İçkiyi nasıl alacağım?

C: Kutudan boş bira şişesini alın ve karavana çıkın. Musluğu açın ve şişeyi viskiyle doldurun. Masadaki bardağı şişeyi kullanarak doldurun ve poker oynamaya hazır olun.

S: Onu poker oyununda kaç defa yenmeliyim?

C: Onu sadece iki kere yenmelisiniz. Bu hiç de zor değil. Hikaye ortaya çıkacak.

Theodore Rolodex'ten:

Tod'un ölümünden sonra kağıtları arasında bulduğum şu mektubu bırakmaya karar verdim.

"Sayın Mr. Ness,

İşimin yeni Amerika'da pek popüler olmadığını biliyorum. Herhalde Mr. Mccarthy ve dostları beni Komünist olarak adlandırdılar. Bu ıztırap çekmek için çok yaşlı, korkmak için ölüme çok yakın olduğum bir hastalık.

Bir cücenin minnettarlığının değerini yargılamayı size bırakıyorum. En iyi dileklerimle, Tod Von Essenbeck, ailenin son üyesi."

Bölüm 7: Giselle'nin Başyapıtı

GISELLE'NİN KATI

S: Nereden başlamalıyım?

C: Doğrudan eve girin. Tahtadaki tüm resimlere bakabilirsiniz. Odasına giden gizli kapıyı bulmalısınız.

S: Bu gizli kapı nerede?

C: İpucu için Giselle'nin posterine bakın ve kilosuna dikkat edin. Küvete yakından bakıp anahtarı bulun. Duvardaki panelin kilidini açın. İçeride bir çark göreceksiniz. Onu ölçü 550'yi gösterene kadar döndürün. Küvet aşağı inecek.

S: Buzdolabının anahtarı nerede?

C: Yatağın üzerindeki raftaki bebeğin cebine bakın, anahtar orada. Buzlukta donmuş bir mektup bulacaksınız.

S: Mektubu nasıl okuyacağım?

C: Buzu eritmek için ocağı kullanın. Kağıdı tavaya koyun. Ocağı açın ve kibritle yakın. Mephisto'nun ona büyülü kaşık verdiğini (yedinci kanıt) öğreneceksiniz.

S: Bu büyülü kaşık nerede?

C: Yataktaki yastığı arayın. Kaşık orada. Buzdolabını açın ve onu buzluğun altındaki boşlukta kullanın. Rüya yemeğini göreceksiniz.

S: Buzdolabını nasıl kaldıracağım?

C: Buzdolabının üstündeki kancanın üzerinde bir ray göreceksiniz. Kancayı raya takmalı ve kolu çevirerek buzdolabını kaldırmalısınız. Buzdolabında saklı bir zincir var.

S: Zincir nerede?



C: Anahtarı bulduğunuz bebeğin yanındaki küçük kutuları alın. Kutuları, buzdolabındaki şişelerin altındaki rafa dizmelisiniz. Etiketlere dikkat ederek dizin. Şişenin altında gizli bölme açılacak, zinciri alın. Kanca ile rayı, zincir ile bağlayın.

S: Kol sıkışmış. Ne yapacağım?

C: Yatağın yanındaki oyuncak ayıyı alın. Kolun üstüne koyup anahtarını çevirin. Buzdolabı kalkacaktır.

S: Hangi yolu seçmeliyim?

C: Önemli değil. Frank'ın saklanma yerine geleceksiniz. Frank kendini yakmaya çalışmış ama başaramamış.

Frank, Maskeli Adam

S: Frank burada ne yapıyor?

C: Sağ duvardaki resimlerden birinin arkasına bakın. Çalıntı bir resimle ilgili bir gazete haberi bulacaksınız. Frank resmin taklidini yapmaya çalışıyor. Onun en büyük eseri hakkında söylediklerini hatırlayın.

S: Eseri nerede?

C: Masadaki küçük kutunun altındaki küçük bölmede saklı. Bölmeyi açın ve yırtık kağıdı alın.

S: Kağıt neye benziyor?



C: Yukardan aşağı, soldan sağa çiftler şöyle: Birinci ve dördüncü parça, ikinci ve beşinci parça, altıncı ve üçüncü parça. Kağıdı okuyun. Kendinizi Mephistoteles'in önünde bulacaksınız. Faust, koruyucu melek Angelito haline geliyor.

SON SEÇİM

S: Kartpostal bilmecesini nasıl çözeceğim?



C: Kartları masanın üzerine koyun. Soldan sağa doğru bölümlerin sırasına göre dizin.

S: Kontratla ne yapacağım?

C: Bu kararı da size bırakalım. Parkı değiştirip değiştirmemek sizin elinizde. Eğer değiştirmek isterseniz kalemi avukatın eline koyun. Eğer öyle kalmasını isterseniz kontratı kaleminizle imzalayın. İki seçim de farklı sonlara yol açacak.

Theodore Rolodex'ten:

Ona iki yıl boyunca bir hayvan gibi davrandılar. Sanırım Tod'un desteği ve ilgisi olmasaydı, bu kadar süre dayanamazdı.

Sonra bize küvet ve sabun hokkabazlığı fikriyle çıkageldi. O gerçek bir sanatçıydı. Bana şöyle dedi, "15 yaşımdan beri insanlar bana bir Marslıymışım gibi davranıyorlar, yani seyircilere alışığım."

Öldüğünde acıdığım o küçük kız değil, azimli ve kendine güvenen bir kadındı.

Ve böylece Cryo'nun muhteşem adventure'i Faust bitmiş oluyor.

Eser Güven

PC HİLELERİ

Önümüzdeki ay yine dört sayfayız.

Star Wars: Shadows of the Empire

Level Seçimi

Adınızı R Tesrters ROCK girin. Büyük küçük harfleri yanlış yazmayın ve istediğiniz level dan başlayabilirsiniz.

Oyunun Son Videosunu görmek.

İsim olarak bir bosluk bıraktıktan sonra Credits yazın ve oyuna Hoth Level'ında oynamaya baslayın.

Oyun içi harita

Ayakta dururken yaklaşık olarak 15 saniye eğilin (yani oyundaki karakteriniz ayakta dururken, onu eğilmesini sağlayın.) "Bilgısayarın karşısına geçip söylediğiniz gibi ayakta dururken 15 saniye için çömeldim ama hiçbir şey olmadı. Şifreniz çalışmıyor" diyenlerin yüzüne telefon kapatılacaktır. Uyarmadı demeyin.

Kalkan

Ayakta oynarken (adamınız ayaktayken..) beş saniye süre ile C tuşuna basın.

Diğer gemiyi uçurmak

Skyhook Battle bölümündeyken, Outrider kullanırken beş saniye süre ile C tuşunu basılı tutarsanız bir X-wing uçurmaya başlarsınız. Aynı şeyi tekrar yaptığınızda Outrider'a geri dönersiniz.

Max Cameo

Bu ilginç cheat ile, 1994'ün ünlü oyunu "Sam And Max Hit The Road" daki Sam karakteri ile karşılaşabilirsiniz. Mos Eisley bölgesinden çıkıp Dune Sea'ya girin. Sola 90 derecelik bir dönüş yapın . Adamımızla karşılaşana kadar ilerlemeye devam edin.

Motocross Madness 2

Yarışçıların büyük kafalı görünmelerini istiyorsanız, ana menüdeyken "big heads" yazın.

Accelerator

Oyunda CTRL tuşuna basılı tutarken aşağıdaki kodları girin.

KOD	SONUÇ
Muchmoney	$130,000
allweapons	Tüm silahlar
helpme	Hasarı onarır
agressor	Sonsuz silah
booster	Extra hızlanma

Tachyon: The Fringe

7'ye basarak control konsolunu çıkartın ve aşağıdaki kodları yazın.

KOD	SONUÇ
IM A CHEATER	Cheat modunu açar
ONE MILLION DOLLARS	5000 kredi verir
QUICKENING	tanrı modu
COME GET SOME	mermi verir
DILITHIUM	enerji verir
THERE IS NO SPOON	uzay istasyonuna döndürür ve görev biter
BOOM STICK	bütün nesneleri verir
RAGTAG	butun gemileri verir
KESSEL RUN	gemiyi gelistirir

Thief 2: The Metal Age

Başlangıçtaki parayı belirleme

Oyun klasöründeki Dark.cfg dosyasını açın be "cash_bonus x" şeklinde bir satır ekleyin. X, istediğiniz ek paranın miktarı olmalıdır.

Diğer göreve geçmek

[CTRL] + [ALT] + [SHIFT] + [END] tuşlarına aynı anda basın.

Paranızı arttırmak

Tam bir görevi bitirmek üzereyken, bir quicksave yapın. Görevi bitirin ve baska bir save slotuna save edin. Son quicksave'inizi yükleyin ve görevi tekarar bitirin. Görev istatistiğine baktığınızda kazandığınızın iki katına çıktığını göreceksiniz. Bunu her yaptığınızda, kazandıklarınız diğerlerine eklenecektir. Evet bu bir bug ama çalışıyor. Naapalım. Cok kotüyüz biliyoruz.



STARLANCER

Skip to Any Level, fly Any Ship

StarLancer başlangıç ekranındayken CTRL tuşuna basılı tutarken "potato" yazın. Kırmızı görev belirteçi çıkınca oynamak istediğiniz görevin numarasını yazın.Oyunda 24 görev olduğunu ve 1 ile 9. Görevlerin 0 ile başladığını unutmayın. Örneğin, 3. Görevi oynamak için 03 yazmalısınız. Ama 15. görevi oynamak için 015 yazanlar lütfen oyun oynamaya derhal son versin.

Görevinizi seçtikten sonraoyundaki herhangi bir gemiyi seçmek isterseniz Shift'e basılı tutarken aşağıdaki tuşlara basmalısınız. Siz gemiyi seçer seçmez görev başlayacaktır.

FUNCTION KEY	SHIP
F1	Predator
F2	Naginata
F3	Grendel
F4	Crusader
F5	Coyote
F6	Mirage IV
F7	Tempest
F8	Patriot
F9	Wolverine
F10	Reaper
F11	Shroud
F12	Phoenix

HOMM 3: The Shadow of Death

[TAB]'a basın ve aşağıdaki kodları yazın.

CODE	RESULT
nwcagents	boş slotları 10 knight ile doldurur.
nwclotsofguns	butun savaş makinelerini verir.
nwcneo	Bir level kazandırır.
nwctrinity	Boş slotlaı 5 archangel ile doldurur.
nwcfollowthewhiterabbit	Maximize Luck
nwcnebuchadnezzar	Sonsuz hareket
nwcmorpheus	morali maksimize eder.
nwcoracle	Bulmaca haritasini acar.
nwcwhatisthematrix	Dünya haritasını açar.
nwcignoranceisbliss	Dünya haritasını saklar.
nwctheconstruct	100.000 altın ve her madenden 100 birim verir.
nwcbluepill	Oyunu kaybetme
nwcredpill	Oyunu kazanma
nwcthereisnospoon	999 Mana ve tüm büyüleri verir.
nwczion	Tüm binalari verir.
nwcphisherprice	Oyun renklerini değiştirir.

Daikatana

Oyunu commve line'dan +set console 1 olarak açın. (commve line'ın ne olduğunu bilmeyenler lütfen bu hileyi denemesinler bile, telefonlara da cevap vermicem.. İnat dil mi?) Sonra oyun sırasında ~ tuşuna basın ve "cheats on" yazın. Böylece hile modunu aktifleştirirsiniz. Şimdi aşağıdaki kodları kullanabilirsiniz.



KOD	SONUÇ
god	Tanrı modu
health #	Sağlığı arttırır. # (100+)
weapon_give_#	Silah verir # (1-10)
massacre	Level'daki bütün düşmanları öldürür.
notarget	Görünmezlik
cheats 0	Cheat'leri kaldırır.
cam_toggle	3 kamera arasında geçiş yapar
cam_nextmon	Diğer düşmanı gösterir
screenshot	Screenshot alır.



PLAYSTATION HİLELERİ

Önümüzdeki ay yine dört sayfayız.

Fear Effect

Bu kodları girebilmek içi options menüsü içinde credits'i seçin ve aşağıdaki kodları girin.

Invincibility:	L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Üçgen, Kare, Sağ, Kare
All weapons:	L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Üçgen, Kare, Yukarı, Daire
Max ammo:	L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Üçgen, Kare, Sol, Üçgen
Extra ammo:	L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Sol, Sol, L1, L2
Easy kills with all guns:	L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Üçgen, Kare, Aşağı, R1
Easy kills with other weapons:	L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Üçgen, Kare, Aşağı, L1
Puzzles Completed:	L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Aşağı
Rapid Fire:	L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Aşağı, Aşağı, Aşağı, Yukarı.
Expert mode:	Aşağı, Aşağı, Aşağı, Üçgen, Aşağı, Aşağı, Aşağı, Kare, Sol, Sağ

Theme Park

Sonsuz para

Oyun adınızı sorduğunda BOVINE yazın. Ekrandan çıkıp geri kalan bütün seçenekleri doldurun ve oyuna başlayın. Parkın girişi ekrandayken, aşağıdaki tuşları basılı tutun. Kare, X ve O. Paranızın devamlı arttığını göreceksiniz.

Max Prices:

Oyuna başlarken nickinize BUD yazın. Sonra park seçme ekranında Kare'ye basın.. Oyun başladıktan sonra bütün satışlarınızdan maksimum parayı kazanacaksınız.

Motoracer

These codes need to be entered at the Title Screen.
Bu kodları ana ekranda girmelisiniz.

Oyunun yapımcıları
Daire, Üçgen, Daire, Daire, Üçgen, Yukarı, sağ, Sol, ve X.
Victory FMV:
Daire, Üçgen, Daire, Üçgen, Daire, Üçgen, L1, Yukarı, R2, ve X.
Enable all Tracks:
Yukarı, Yukarı, Sol, Sağ, Aşağı, Aşağı, Daire, R2, Üçgen, ve X.
Reversed Tracks:
Aşağı, Aşağı, Sağ, Sol, Yukarı, Yukarı, Daire, L2, Üçgen, ve X.
Night Mode:
Yukarı, Daire, L1, Aşağı, Üçgen, L2, Daire, Sol, R1, ve X.
Reverse Mode:
Sol, Sağ, Sol, Sağ, Daire, Daire, R1, L1, Üçgen, ve X.
Pocket Bikes:
Yukarı, Aşağı, R2, L2, Aşağı, Yukarı, L1, Üçgen, ve X.
CPU Bikes 50km/h Max:
Aşağı, Aşağı, Aşağı, Daire, L1, Daire, L2,Aşağı, Aşağı, ve X.
Turbo Boost:
Yukarı, Yukarı, Yukarı, Üçgen, R1, Üçgen, R2, Yukarı, Yukarı, X.
Future bikes:
Yukarı, Yukarı, Yukarı, Aşağı, L1, R2, L2, R1 , Daire, X.

Tomb Raider 4: The Last Revelation

Pek çok oyuncunun Larayla başının dertte olduğunu duyuyoruz. Özellikle de, cheatları çalıştırmak için Lara'nın yüzünü tam kuzeye çevirmek gerektiği için insanların hileleri çalıştıramadıklarına şahit oluyoruz. Buyrun çare.

Yüzünüzü tam kuzeye dönebilmek

Tam kuzeye bakan bir duvar bulun ve onun üzerine tırmanmaya veya atlamaya çalışın. Böylece Lara tam kuzeye dönmüş olacaktır. Inventory'e bakarsanız pusulanızın saydamlaştığını göreceksiniz. Artık hileye başlayabilirsiniz.

Level Atlama

Canınızı çok sıkan bir level mi var? Geçin gitsin. Load ekranına gidin ve L1 + L2 + R1 + R2 + Yukarı tuşlarına basılı tutun. Sonra üçgene basın. Inventory'i kapadığınızda diğer bölümdesiniz. Hadi geçmiş olsun. Bir daha dikkatli oynayın.

Tüm Silahlar

Büyük Medipak paketinin üzerine gidin, L1 + L2 + R1 + R2 + Yukarı tuşlarına basılı tutun, sonra üçgene basın.

Sonsuz eşya

Küçük Medipak paketinin üzerine gidin, L1 + L2 + R1 + R2 + Yukarı tuşlarına basılı tutun, sonra üçgene basın.

Nükleer Lara:

İşte bu çok ilginç Lara'nın memelerinden başka roketlere de sahip olduğunu görmek ister miydiniz? Lara'nın tabancasını bir nükleer rokete dönüştürebilirsiniz. Oyun ara ekrandayken şu tuşlara basın, L1, L1, L1, Üçgen, Daire, Daire, X, X, X, X, R1, R1, R2, L2, Kare, sonraki level'a gidin ve shotgun'ı almamışken Tomb'a girerek shotgun mermilerini alın. Inventory'den bu mermileri seçtiğinizde bunlar sizin tabancanız olacak. Ve L1, L1, L1, L2, L2, L2, L2, L2, R1, R1, R1, R1, R1, R2, R2, R2 tuşlarına basın sonra silahı yere bırakın ve tekrar alın. Artık nükleer mermiler atacaktır.

Tony Hawk's Pro Skater

Cheat mode:
Oyunu dondurun sonra L1'i basılı tutarken şu tuşlara basın: Daire, Sağ, Yukarı, Aşağı, Daire, Sağ, Yukarı, Kare, Üçgen.

Ekrandaki sayıları yok etmek
Oyunu dondurun sonra L1'i basılı tutarken şu tuşlara basın Kare, Left, Yukarı, Üçgen.

Yavaş çekim
Oyunu dondurun sonra L1'i basılı tutarken şu tuşlara basın Kare, Left, Yukarı, Kare, Left.

Yeniden başlama
Oyunu dondurun sonra L1'i basılı tutarken şu tuşlara basın Kare, Daire, X, Yukarı, Aşağı.

Özel yetenekler
Oyunu dondurun sonra L1'i basılı tutarken şu tuşlara basın X, Üçgen, Daire, Aşağı, Yukarı, Sağ.

10X almak
Oyunu dondurun sonra L1'i basılı tutarken şu tuşlara basın Üçgen, X, Üçgen

13 X almak
Oyunu dondurun sonra L1'i basılı tutarken şu tuşlara basın X, Kare, Kare, Üçgen, Yukarı, Aşağı.

Level seçmek
Oyunu dondurun sonra L1'i basılı tutarken şu tuşlara basın Üçgen, Sağ, Yukarı, Kare, Üçgen, Left, Yukarı, Kare, Üçgen



Top Gun: Fire at Will

Görevler ve şifreleri burada...

Passwords:

Miramar 2 - 63631	Korea 4 - 15084
Miramar 3 - 86023	Korea 5 - 84103
Miramar 4 - 56141	Korea 6 - 08584
Miramar 5 - 79523	Korea 7 - 77603
Miramar 6 - 07631	Korea 8 - 90194
Cuba 1 - 20123	Korea 9 - 28103
Cuba 2 - 57131	Korea 10 - 41684
Cuba 3 - 70613	Libya 1 - 78692
Cuba 4 - 82123	Libya 2 - 91184
Cuba 5 - 46464	Libya 3 - 48384
Cuba 6 - 75623	Libya 4 - 02726
Cuba 7 - 39964	Libya 5 - 31984
Korea 1 - 26126	Libya 6 - 94236
Korea 2 - 89464	Libya 7 - 81484
Korea 3 - 91692	Libya 8 - 45726

Colin McRae Rally

Cheat Codes:
adınızı sorduğunda aşağıdakilerden birini girersiniz yardımı olur herhalde...

shoeboxes –	Bütün arabalar
backseat -	Nicky Grist'i şöför yapar
openroads –	Bütün pistler
diddycars -	Micro Machine arabaları
tinfoiled –	Krom araba
moonwalk –	Yerçekimi azaları-çok eğlenceli...
skcart –	pistler ters olur
whitebunny –	pistler düz olur
trolley –	4 tekerden çekiş olur
peasouper –	sis ekler
buttonbash –	Gücü arttırır
directorcut –	Değişik kamera açıları verir.
kitcar -	TURBO
moreoomph –	İki kat motor gücü
blancmange –	bon bon şekerleri!
hovercraft -	'Back to the Future' tipi uçan arabalar
nightrider –	Arabanız kara şimşek olur.

COUNTER STRIKE

Half-life'ın en sevilen multiplayer modu

Online oyunların tadına varmış oyuncuların, oynamaktan özellikle zevk aldıkları bir oyunla ilgili biraz ahkam keseceğiz bu ay. Eğer hala Counter-strike adını duymadıysanız, oyun dünyasından çok uzakta yaşadığınızı kabul etmelisiniz artık. Ama bir şekilde Counter-Strike'ı duymuşsanız eminim oynamaya da çalışmışsınızdır. Multiplayer oyunlar arasında, takım çalışmasına dayalı, bu kadar hızlı ve aksiyon dolu ve bu kadar sürükleyici olan oyunları sayısı çok az.

Counter-Strike, Half-Life ile çalışan ama Half-Life'dan ayrı bir oyun. Half-Life motorunu kullanan oyunda, bilim kurgu öğeleri ile dolu bir ortamda, dünyayı yok etmeye çalışan doğa üstü uzaylılarla veya sizi yok etmeye çalışan hükümet güçleri ile çarpışmıyorsunuz. Counter-Strike'da son derece gerçekçi bir dünyada son derece günümüzün silahları ve teknolojisi ile bir terörist-anti terörist savaşına katılıyoruz. Oyunun diğer FPS'lerden büyük farkı, sadece bir tabanca ve bir tüfek kullanma hakkınız olması (gerçek hayatta da on silahı birden taşıyamazsınız..) ve silahların toprakta çim bitmesi gibi oyunun her hangi bir yerinde spawn olmamaları. Silah ve mühimmata sahip olmanın tek yolu, oyundaki başarınıza göre kazandığınız parayla, haritanın belli bir bölgesinde silah satın almak veya olen oyuncuların üzerinden düşen başka silahlara el koymak olabiliyor.

Oyunun en önemli özelliği elbette Multiplayer olması. Dolayısı ile oyunu tek başınıza oynamak istediğinizde sadece hedeflere ateş edebildiğiniz bir traning haritası ile karşılaşıyorsunuz ancak bu haritayı da oyunun sitesinden yüklemeniz gerekecektir.

Oyun hızlı bir aksiyon içerdiği ve aynı zamanda takım içi koordinasyon gerektirdiği için, ilk akla gelen soru takım elemanları arasında iletişimin nasıl sağlandığı oluyor. Eğer aynı server üzerinde oynadığınız arkadaşlarınızla aynı odadaysanız birbirinizle konuşmanız elbette kolay olacaktır ama sizden 250 km uzakta oturan başka bir takım arkadaşınıza, havalandırma deliğinden 3 kişinin girdiğini ve rehinelere yöneldiğini anlatmak için elinizde hemen hemen hiçbir imkan yok gibi görünüyor. Oyunun kısıtlı sayıda komut ve cevap içeren sesli iletişim sisteminden de "go go go", "Im in Pozition" gibi anlamsız telsiz sesleri dışında bir sonuç elde edemeyeceğinizi göreceksiniz. 18-20 kişinin aynı anda oynadığı, geniş haritalarda, bilgisayarınızdan gelen telsiz seslerinin hangi arkadaşınızdan geldiğini ekranda görebilseniz de arkadaşınız haritanın neresinde olduğunu ve mesajı kime attığını anlamanız genellikle imkansız oluyor. Dolayısı ile, telsizinizde "burada düşman var, yardıma ihtiyacım var" şeklinde bir ses duyduğunuzda ne yapacağınızı şaşırıyorsunuz.



Level ekibinin, aylardır oynadığı Counter-Strike'da, takım içi iletişim sorununa getirdiği çözümü bu yazıda okuyucularla paylaşmaya karar verdik. Yazının sonunda, bir örnek harita üzerinde tanıtacağımız sistemi kullanıp kullanmamak elbette sizin tercihiniz olacaktır. Ama bu öğrenmesi ve uygulaması çok basit, sadece belirli birkaç harfi yazmaktan ibaret olan sistemi ne kadar çok arkadaşınıza anlatırsanız, özellikle internet üzerindeki oyunlarınızda o kadar çok rahat edebilirsiniz.

Beni baştan yarat tanrım

Genç bir oyun severin biraz uğraşarak tek başına yarattığı Counter-Strike popüler olduktan sonra, başka oyun severler tarafından da gelişimine katkıda bulunulmaya başlandı. Bu emeklerin en fazla yoğunlaştığı alanlar ise, yeni harita ve skin tasarımları oldu. Counter-Strike ile ilgili herhangi bir fan sitesinde bile onlarcası bulunan skinlerin ve haritaların çıkardığı tek sorun, çoğu oyuncu tarafından kolayca install edilememeleri. Aslında oyun severlerin konu hakkında bilgi eksikliğinden kaynaklandığını anladığımız sorunun çözümüne yardımcı olabilmek için bu eklentilerin kurulumu hakkında da bilgi vermeye karar verdik.

Birkaç küçük dosya işlemi ile oyundaki karakter ve silah görünümlerini zevkinize göre yeni görüntülerle değiştirmeniz mümkün olabilir. Kadınladan nefret ediyorsanız bütün düşmanlarınızı kadın görümüne sokarak kafalarına M249 dayamanın zevkini tadabilirsiniz. Tek bilmeniz gereken oyunun install edildiği klasörün ismidir. Genellikle Half-life klasörü içinde Cstrike klasörüne açılan oyunun içine birkaç yeni klasör daha açmanız gerekecektir.

Şu adımları sırayla uygularsanız, internetten indirdiğiniz skinleri ve haritaları rahatlıkla kullanabilirsiniz.

1-Cstrike klasörü içinde 3 klasör daha açın. İsimleri aşağıdaki gibi olmalıdır.

- Models
- Sound
- Sprites

2-Models klasörünün içine, "player" isimli bir klasör daha açın ve bu yeni klasörün içine de aşağıdaki klasörleri açın.

- Terror
- Arab
- Arctic
- Urban
- Gsg9
- Sas
- Gign

Bu klasörlerin içine, yüklemek istediğimiz .mdl uzantılı skinleri yükleyeceğiz. Ancak dikkat etmeniz gereken nokta elinizdeki dosyanın ismi ne olursa olsun, son asamada isminin, içine girdiği klasörle aynı olması gerektiğidir. Yani, diyelimki elinizde çook seksi bir hanım skini var ve siz oyunda fransız gsg9 komandoları seçildiğinde bu seksı hanımı görmek istiyorsunuz. Dosyanızın ismi ne olursa olsun, Gsg9 klasörüne kopyaladıktan sonra ismini Gsg9.mdl olarak değiştirmek zorunda olduğunuzu aklınızdan çıkarmayın.

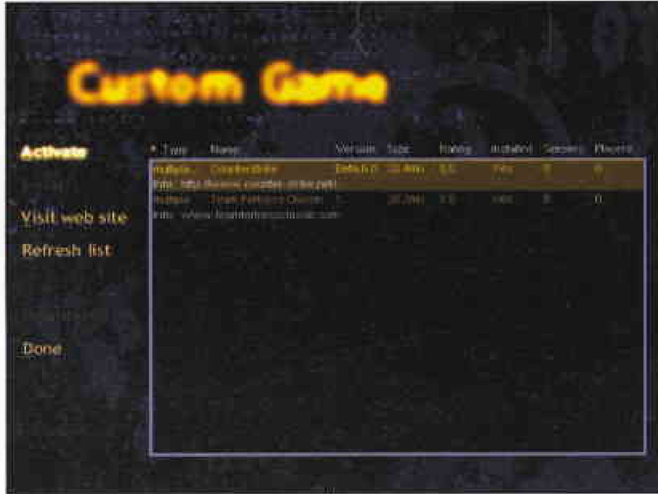
3-Silah skinlerini weapons klasörünün içine kopyalayın ancak isimleri farklı ise değiştirmeyi unutmayın. Yani yeni bir MP5 skini indirdiğinizde bu dosyanın ismi goldmp5 ile başlıyor olabilir ama weapons dizinine kaydederken ismini mp5 olarak değiştirmeyi unutmayın. Aynı işlemi silah sesleri için de uygulamanız gerektiğini söyleyecek kadar sizleri küçümsemediğimi de hatırlatarak diğer adıma geçiyorum.

4-Sound klasörünün içine aşağıdaki klasörleri açın

- ambience
- hostage
- items
- misc
- player
- radio
- weapons

Elinizdeki skinlerin ses dosyları hangi klasöre girmeliyse o dosyayı adına dikkat ederek doğru klasöre yerleştirin.

5-Bütün Sprites ve croshairs



materyallerini "sprites" klasörünün içine, yine isimlerinin değiştirilmesi gerekiyorsa değiştirmeyi unutmadan, yerleştirin.

Silah modelleri için üç ayrı dosya tipi olabileceğini unutmayın. Sonu _w, _v veya _p ile biten bu dosyalardan elinizde olanların tümümü değiştirmelisiniz ki skininiz doğru çalışsın.

Ben a-sosyalım. Arkadaşım yok.

Counter-Strike oynamak için çok geniş bir arkadaş çevresine ihtiyacınız yok. İnternet kafelerde arakdaşlarınızla counter-strike oynamanın tadı başka olabilir ama intenetteki Counter-Strike olanaklarının tadına baktıktan sonra, 3,4 kişilik lan oyunları artık sizin için, Hollywood hayranlarına Avrupa filmlerinin ifade ettiği anlamı taşıyacaktır. Sıkıcı...

Ancak Counter-Strike, internet üzerinden rahatlıkla oynanan bir oyun. Türkiyede en fazla Counter-Strike oyuncusunu bulabileceğiniz "Sanane" serverlarına nasıl bağlanabileğinizi ve oyunu nasıl oynayabileceğinizi www.sanane.com adresini ziyaret ederek rahatça öğrenebilirsiniz.

Counter-Strike oynamayı zevkli hale getirmek için Sanane.com'un geliştirdiği bir uygulamadan da burada bahsetmekte yarar görüyoruz. Counter-Strike oynamak için Sanane serverlarına bağlanan oyunculardan en az bir saat oyun oynayan herkes Sanane'nin Counter-strike oyuncu database'inde yer alıyor ve oyundaki performansına göre bazı değerlendirmelerden geçerek puanlanıp bir listeye dahil oluyor. Oyuncular, bu liste yardımı ile oyunda karşılaştıkları takım arkadaşlarının veya rakiplerinin durumu hakkında bilgi sahibi olabiliyorlar. Örneğin, Sanane listelerinin en üstlerindeki oyuncuyu karşı takımın listesinde görüyorsanız kendiniz için endişelenmeye başlayabiliyorsunuz.

Taktikler

Oyunun gediklileri, oyundaki taktikleri çoktan hatim etmiş durumdalar elbette. Bir çaylak olarak Counter-Strike dünyasına daldığınızda, her köşebaşı, her kapı arkası sizi gafil avlamak isteyecek rakiplerinizle dolu olabilir. Oyuna yeni başlıyorsanız, oyunda hayatta kalmak için birkaç genel stratejiden haberdar olmalısınız.

Savaş ekonomisinden haberdar olmalısınız, her şeyden önce. Girdiğiniz çatışmanın pahallı bir eylem olduğunu, para gerektiğini hatırlamalısınız. İlk el size verilen 800 dolarla alınabilecek en iyi silah Magnum Desert Eagle'dır. Bu silahla, düşmanlarınızı iki-üç atışta yere yatırırsınız. İkinci el paranız biraz biriktiyse, Mp5 ve zırh almaya özen göstermelisiniz. Hem ucuz hem etkili bir yarı otomatik silah olan Mp5 ile bir kere isabet kaydettiniz mi, düşmanınızın namlunun ucundan kaçması son derece zor olmaktadır ve kolayca nalları dikebilmektedir. Yakın karşılaşmalarda en iyi silahlardan biridir.

Her haritada, düşmanınızın yoğunlaştığı belli yerler vardır. Bu bölgelere girerken flash bomb kullanmanız, size muhtemelen pusu kurmuş olan ve başınızı çıkartmanızı bekleyen düşmanınızın oyununa gelmemenizi sağlar. Flas bomb patlar patlamaz bölgeye dalabilirseniz, birkaç rakibinizi de temizleyebilirsiniz.

Soteler

Counter-Strike'ın en çok oynanan ve sevilen birkaç haritasında, (mesela cs_assault, de_dust, cs_militia) sote yerleri çok iyi bilmeniz gerekiyor. Çünkü rakipleriniz muhtemelen bu sotelere çokdan yatmış ve sniper tüfekleri ile gözünüzün akından içeri bir mermi sokmayı bekliyorlardır. Sniper tehtidi altındaki bu tür bölgelerde bolca zıplayarak ve zigzaglar çizerek ilerlemek, rakibinizin işini bır hayli zorlaştıracak ve sizin yaşama şansınızı arttıracaktır.

Silah tuşlarını iyi kullanmayı da ihmal etmeyin. İkişer adım mesafeyle düello yapmaya başladığınızda merminiz biterse sağa sola koşup mermi doldurmayı beklemek yerine hemen 2 ye basıp tabancanızı çekin veya 3'e basıp bıçağınızın tadına baktırın. Bıçağınız çekiliyken daha hızlı koştuğunuzu da daima hatırlayın.

Silahlar

CS her nekadar hız ve beceriye dayansa da oyunu kazanmak büyük oranda hangi silaha sahip olduğunuza bağlı bulunuyor. Gerçi basit bir tabancayla bile ağır donanımlı düşmanlarını alt eden oyunculara rastlanıyor ama bu durum o anda rakibinizin pinginin yüksekliğine veya dikkatinin başka yerde olmasına, ya da başka deyişle, şansa bağlı bir durum. Tüm oyuncular iyi biliyor ki silahınız ne kadar güçlüyse ve oynayış stilinize ne kadar uygunsa başarıya o kadar yakınsınızdır. Çok basit bir örnek vermek gerekirse, koridorlarla dolu yakın temasın kaçınılmaz olduğu bir bölüme elinizde awp (sniper) ile girersiniz büyük ihtimalle çabuk ölürsünüz. Ama olabildiğince açık arazide elinizde mp5'le düşman bile olduğundan emin olamadığınız bir hedefe ateş etmeye çalışıyorsanız yine uzun yaşamayacaksınız demektir. Dediğimiz gibi silahları tanımak, oyundaki başarının anahtarı olacaktır. Buyurun.

Ak 47



Bildiğimiz Kalaşnikof. Yakın dövüşlerde inanılmaz etkili, Çok seri ve kesinlikle ölümcül. Tek olumsuz yanı geri tepmesi. Bu yüzden uzak mesafelere ateş ettiğinizde bazan bir tek isabet bile kaydedemediği oluyor.

Styr Aug



Level'daki lakabı "bütün görevlerin en mükemmel silahı" yakın mesafeden kesinlikle öldürücü olduğu yetmiyormuş gibi, minik dürbünüyle zoom yaparak uzak mesafelere de etkili atışlar yapabiliyor. Biraz geri tepmesi olduğu için, kısık kısık atışlar tavsiye edilir. Pek çok engeli delebilmektedir.

Awp



Oyunun en ölümcül silahı. Uzak mesafelerde rakibe, yakın mesafelerde kullanana kesim ölüm getiren bir silah. Tek vuruşta rakibinizi öldürdüğü gibi metal siperleri bile delerek arkasında saklananları öldürüyor.

Desert Eagle



Oyun başlangıçlarının ve çulsuz kalanların vazgeçilmez



silahı hem ucuz hem çok etkili. Seri ateş edememesi ve az mermi kapasitesi dışında olumsuz bir yanı yok. Assault haritasında havalandırmadan girmeye kalkan polislerin katili olarak da tanınır. Metal kapıları da delmektedir.

G3



Seri atış yapabilen bu sniper tüfeği ile hedefi bir kere vurdunuz mu, geri tepmesini ayarlayabilirseniz, rakibin kaçma şansı kalmaz. Kafadan bir vuruşla rakibi yere serebilir. Awp kadar güçlü bir sniper olmasa da, yakın karşılaşmalarda da otomatik silah niyetine kullanılması onu daha cazip kılabilmektedir. Oyunun en pahalı silahı.

Glock



Terroristlerin standart başlangıç silahı. İkinci modda burst atış yapabilmektedir. Seriliği nedeni ile mermilerin bittiği o karşılıklı dönüşmece anlarında hızlıca kullanılırsa, rakip mermisini doldurana kadar bedenine 20 kurşun saplayabilirsiniz. Hafif hasar vermesi ve çok gürültü yapması gibi sorunları var.

M3



Shotgun. Son derece seri ateş edebilmektedir. Birkaç saniyede rakibin vücuduna 7 dom dom kurşunu dolusu saçma doldurursunuz ki, kalabalık grubun üzerine ateş açtığınızda bir iki kişiyi birden elimine eder. Diğer shotguna göre etkisinin daha zayıf olduğu biliniyor. Kapı, duvar falan delemiyor.

M4



Sadece Counter-teroristlerin kullanabildiği en etkili yakın-uzak temas silahlarından biri. Susturuculu olması nedeniyle rakibiniz ölümün nereden geldiğini kesinlikle anlayamıyor ve son duyduğu şey kulaklarındaki minik vızıltılar oluyor. Dürbünü çok güçlü olmasa da oyun alanının çoğuna hakim olmanızı sağlıyor. Dürbünsüz ateş ettiğinizde daha seri oluyor ve genellikle köşenin arkasında sizi bekleyenlere ölüm kusuyor.

Mac10



Terröristlerin en ucuz ve etkili yarı otomaitk silahı. Seri atış yapabildiği için yakın mesafede ölümcül. Mermisinin çabuk bitmesi dışında bir sorunu da uzak mesafelere etki etmemesi.

Mp5



Oyunun en etkili silahlarından biri. Sonuçta bir taktik savaş oyunu olan Counter-Strike'da, düşmanın yanına yeteri kadar yaklaşabilecek kadar yetenekli bir taktik-akisyon adamı iseniz, yanınızda bulunmasını isteyebileceğiniz birkaç silahtan biri mp5 dir. Seri atış yapabildiği için, düşmanı bir kere vurmayı başarabilirseniz, genellikle, kendine gelmesine imkan kalmadan diğer 30 mermiyi de boşaltabiliyorsunuz üzerine. Uzak mesafelerde etkisinin azalması gibi bir sorunu var. Geri tepmesi çok az. Tahta yüzeyler dışında delici özelliği yok. Kafaya nişan aldığınızda rakibi daha rahat saf dışı bırakabilirsiniz.

P228



Güçlü ancak seri atış yapamayan bir tabanca. Kafadan isabet sağlayabilirseniz etkili.

P90



Tartışmasız oyunun en seri silahı. Bir şarjörü elli mermi alıyor ve toplam 100 mermi taşıyabiliyorsunuz. Bir şarjörü bitirmenin 4 saniye kadar sürdüğünü de hatırlatalım. Yani bütün oyun boyunca bu silahla toplam 8 saniye ateş edebilirsiniz. Ama yakın mesafede önünde kimsenin duramadığını da belirtelim. Gerçek bir taktik silahı. Mermileri küçük kalibre olduğu için ciddi hasar vermek için bir çok isabet kaydettirmek gerekiyor ama dediğimiz gibi siz sadece tetiğe dokunun. Silah şarjörü düşmanın üzerine kusuyor zaten.

Para Ağır Makineli Tüfek



Ekibinize ağır ateş desteği vermek istediğinizde seçiminiz bu silah olmalı. Cs_militia haritasındaki evin kerpiç duvarlarını bile deliyor ve içerideki teröristleri hatta rehinleri duvarların arkasından vuruyor. Fiyatı pahalı, ama bir el birkaç counter bunu kullanabilirse sanırız kerpiç evi ortadan ikiye kesebilirler. Anlaşıldığı üzere, pek çok materyali delebilen silahla sağa sola iyi hasar verebilirsiniz. En kötü yanı, devamlı ateşte geri tepmesinin gittikçe artması. Bir hedefe ateş ederken tetiğe kısık kısık basmanızı öneririz. İki şarjörde 200 mermi taşıyabiliyorsunuz. Ve bir şarjörle kesintisiz yarım dakikadan fazla ateş edebiliyorsunuz.

Sg552

Teröristlerin M4'ü. Dürbünlü bir otomatik tüfek. Uzman ellerin elinde ölümcül olduğunu gördük. Yakın mesafede rakibi kolayca yere yıkıyor. Uzak mesafede geri tepmeden dolayı seri atışı kullanışsız kalıyor. Çok deneyimli olmak gerekiyor.



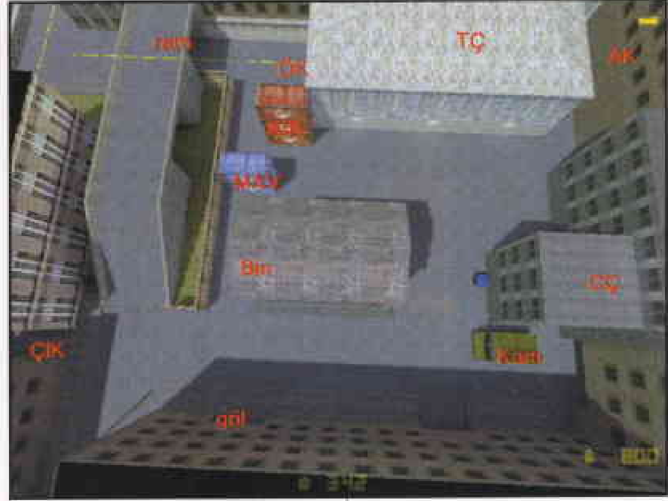
Xm1014

Shotgun'ların yavaş ama ağır hasar vereni. İki vuruşla en kalın zırhı eleğe çeviriyor. Karşısında duran genellikle olamıyor ama rakibinizin elinde çok seri bir silah varsa direkt önünde çıkmak yerine sağına soluna koşmayı deneyin. Çünkü iki atış arasında geçen zamanda rakibinizin p90'ı vücudunuzu 9mm'lik mermi deposu haline getirebilir.



Harita kodları.

Yazının başında da söz verdiğimiz üzere Level'da ofisinde Counter-Strike oynarken aynı odada bulunmayan arkadaşlarımızla haberleşmek için kullandığımız kod sistemini açıklayalım. Resimde gördüğünüz Assault haritasının üzerindeki harflere dikkat ederseniz, her bölgeyi tanımlamak için 2, 3 harften oluşan kodlar geliştirdik. Bu kodlar, o bölgeyi takım arkadaşlarımıza anlatmak için kullanılıyor. Bunların hepsinin ezberlenmesi gerekmiyor çünkü haritayı yeterince bilen birisinin aklında gerekli çağrışımı yapması yetiyor. Örneğin, Counter'ların spawn noktasındaki kamyonu ifade etmek için "kam" kodunu kullanıyoruz. Teröristlerin binasının çatısını anlatmak için TC, ambarın ön kapısı için OK, arka kapısı için AK gibi kodlar kullanıyoruz ama bunlar her arkadaş grubunda veya klanda değişiklikler gösterebilir. Yine de tüm oyuncuların aynı kodları kullanması internet oyunlarını daha kolay hale getirir. Kodlar konusunda anlaşmaya varıldıktan sonra yazışma sisteminin grameri geriye kalıyor. Oyun içinde "u" ya basarak takım arkadaşlarınıza "AK 2r" veya "AK 2" gibi bir mesaj gönderdiğinizde Arka kapıda 2 rakip bulunduğunu bildiriyorsunuz. Aynı şekilde "AK 2d" yazdığınızda ise diğer arkadaşlarınız Arka kapıyı 2 dostun tuttuğunu biliyor ve ona göre taktiklerini belirliyebiliyorlar. Herhangi bir bölge hakkına bilgi almak istediğinizde ise "bolge-kodu ?" yazıyorsunuz. Bilgisi olan bir arkadaş varsa size cevap yazabiliyor. Cevap gelmezse, ya orada sıkı bir çatışma vardır ya da sizden kimse yoktur sonucunu çıkartırsınız. Bu bilgi de oldukça işinize yarar herhalde.



Kısaca toparlamak gerekirse, her harita için önceden belirlediğiniz bir bölge kodu olmalı.

Ve grameri doğru kullanmalısınız.

"Bölge-kodu + durum kodu"

Durum kodlarımız da kısaca şöyle (yerimiz kalmadı da..!)

Y: Çabuk yardıma gelin.

?: Orada havalar nasıl?

"sayı" veya "sayı r": "Sayı" kadar düşman var burada

"sayı d": sayı kadar "Dost" adam burada oturmuş düşmanı bekliyoruz. Çay falan da var. Geyik çeviriyoruz.

T: burası Temiz ve kontrolüm altında, ilerlemeye devam ediyorum

TT: Burası Temiz ve ben burayı Tutuyorum.

Bu kısa kodlardan oluşmuş ve bizim dergideki LAN üzerinde yaşanmış bir muhabete bakalım son olarak..

(Assault haritasındayız) (Parantez içleri bizim şimdi olaya getirdiğimiz yorumlar..) (Bütün konuşmaların takıma yapıldığını unutmayın... Yani karşı takım bunları duymuyor.)

[LVL] CEMBO: HAV ? (şşşt olumm, havalandırmayı tutan var mı?)

[LVL] Zol_Sauza: HAV TT. (Tuğbek: Havalandırma temiz ben tutuyorum. Kimse giremez. Hehehehehe)

[LVL] CEMBO: AK ? (Arka kapı, arka kapıya bakan var mı? Nereye gıttiniz olum?)

[LVL] KA: AK TT. (Batu: Baba meraklanma, arka kapı sağlam...)

(aniden ön kapıdan silah sesleri gelir..)

[LVL]Stormbringer kills [LVL] Zol_Sauza with M4 (ön kapıdaki açıklıktan ateş eden Gökhan, havalandırma merdivenindeki Tuğbek'i indirir.)

[LVL] CEMBO kills [LVL]Stormbringer with Deset Eagle. (Gökhanın işi biter..)

[LVL] CEMBO: OK TT: (On kapıyı temizledim, burada kimse yok şu anda.)

Arka kapı sesi gelir...

[LVL] KA kills [LVL] Brush with Para (batu, arka kapıdan girmeye çalışan Onur'u ikiye keser)

[LVL] KA: AK TT. (Namlunmun ucundan duman çıkıyor. Burası baya daaldı. Kapıdan içeri biri girmeye çalıştı ama galiba Onur'du. Gerçi şu anda tanınmıyor. Biraz delik açıldı üzerinde. Sanırım kafası da patladı.)

***

Önümüzdeki ay, Level'da kullandığımız bütün haritalar için belirlediğimiz kodları vereceğiz. Umarız işinize yarar ve daha zevkli, daha sosyal bir Counter-Strike oynayabilirsiniz bundan sonra.

Kahrolsun başlarını alıp giden, takımını düşünmeyen oyuncular.

Fraginız bol olsun.

Cem Şancı



Gigatexel Çağına Hoşgeldiniz

Ayın Ürünleri



LEVEL Teknoloji Bir ürünün Teknoloji ödülünü alabilmesi için yenilikçi ve benzeri henüz üretilmemiş olması yeterli olmayacak. Teknolojileri ödüllendirirken yararlılıklarını ön planda tutacağız.

LEVEL Performans Her ay incelediğimiz ürünler içinde performans olarak rakplerini açık farkla geçen ürünler bu ödülü almaya hak kazanacak. Teknoloji ve fiyatı ne olursa olsun performansı ödülsüz bırakmaycağız.

LEVEL Ekonomi Ekonomi ödülümüz büyük çoğunlukça rahatça karşılanabilir bir fiyatı olduğu halde üretim kalitesi ve performanstan büyük tavizler vermeyen ürünlere gidecek.



Tuğbek Ölek

Aradan bir altı ay daha geçti ve nVidia söz verdiği gibi yeni grafik çipini çıkardı. Peki ya diğerleri? Voodoo 4 ve 5'ler halen pazara çıkamamış, S3'ten VIA'ya geçen grafik çipi departmanının geleceği henüz belirsiz, Matrox ve ATI ise yeni teknoloji ve hızları yakalama çabasında ellerinden geleni yapsalar da son birkaç denemedir başarısız kalıyorlar. Kısacası GeForce 2 ile nVidia liderliğini bir kez daha ispatlamış oldu.

Ancak nVidia'nın yüzünü güldüren sadece GeForce2'yi, yeni Voodoo'lardan önce yetiştirebilmiş olması değil. Aynı zamanda X-Box'ın grafik alt yapısı için Microsoft ile anlaşarak hedef kitlelerini neredeyse ikiye katladırlar. Bu arada yüzünü güldürmek mi dedim? Yanlış söylemişim kahkahalara boğulmak. Her halde bu yıl E3'un en neşeli standı onlara aitti. Tüm nVidia yetkililerinin yüzünde salt mutluluğu görebiliyordunuz. Ben de hazır fırsatını yakalamışken kahkahalar arasında boğulmuş bir nVidia mühendisini yakaladım ve soru yağmuruna tutum:

Tuğbek: NV20 (muhtemelen GeForce3) hakkında biraz bilgi alabilir miyiz?

NVidia Mühendisi Bey: Hey sakin olun biraz... Daha bir iki hafta önce NV15'i (GeForce2) çıkardık. Bunun sizi mutlu etmesi gerekmiyor mu? Maalesef NV20 hakkında şu an bir şeyler söyleyemem.

Tuğbek: Ama ofiste iki GeFroce2 var zaten. Onun hakkında soracak bir sorum yok. O zaman NV25'den bahsedelim biraz.

NVidia Mühendisi Bey: NV25'i X-Box'da kullanmayı düşünüyoruz.,

Tuğbek: Bunu orta okula giden kuzenim de biliyor. Daha fazla detay veremez misin?

NVidia Mühendisi Bey: Hayır henüz olmaz.

Tuğbek: Peki bari NV11'den bahsedelim. NV15 çıktı ama o ortalarda yok. Yoksa vaz mı geçtiniz?

NVidia Mühendisi Bey: Hayır önümüzdeki 2-3 ay içinde NV11'i piyasaya sürmeyi planlıyoruz.

Tuğbek: Sanırım bu biraz Vanta'ya benzeyecek. Yani ucuza GeForce gibi.

NVidia Mühendisi Bey: Hayır amacımız bu değil. NV11'de çok farklı bir şey gerçekleştiriyoruz. Biraz sabrederseniz görebilirsiniz.

Tuğbek: Detay yok yine galiba.

NVidia Mühendisi Bey: Maalesef henüz bu bilgileri veremem.

Tuğbek: O zaman havadan sudan konuşalım bari... satışlar nasıl gidiyor?

NVidia Mühendisi Bey burada anlamadığım (daha doğrusu dinlemediğim) uzun bir konuşma yapıyor.

Tuğbek: Harika sizin adınıza sevindim. Bir kart vizitinizi alabilir miyim?

NVidia Mühendisi Bey bir yandan kartını verirken bir yandan pazarlama stratejileri ve kullanıcıya verdikleri önem konusunda vaaza devam ediyor.

Tuğbek: Hey bu kartta basınla ilişkiler yazıyor... sen mühendis değil misin?

NVidia Mühendisi Bey: Hayır ben Avrupa Basınla İlişkiler Müdürüyüm.

Tuğbek: Hay ben de bir saattir konuşuyorum alık alık. Neyse size iyi günler...

NVidia PR'ı Bey: Benim için zevkti. Bu arada bir tişört almaz mısınız?

Tuğbek: Yok sağol kalsın.

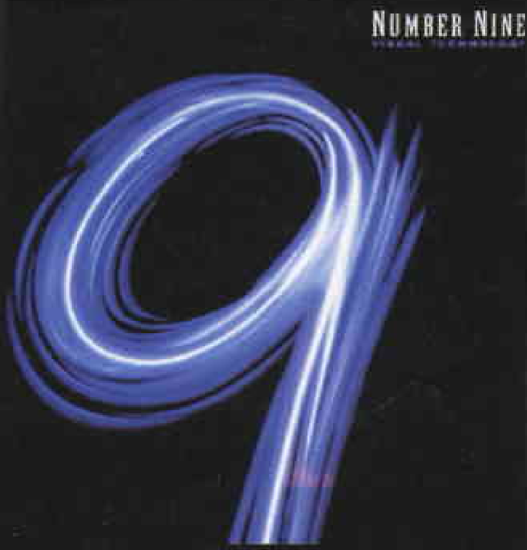
NVidia PR'ı Bey: Peki ya güneş gözlüğü?

Tuğbek: Ha bak o olur.

Zip'in Babası Öldü

En yaygın kullanılan sıkıştırma formatı Zip'in yaratıcısı Phillip Katz öldü. Bir hobi olarak başladığı projesi ile bilgisayar endüstrisinin sayılı standartlarından birini yaratan Phllip'in ölümü oldukça hüzünlü oldu. Kronik alkolik olan 37 yaşındaki Phillip'in cesedi bir otel odasında elinde bir şişe likörle bulundu. Odanın dört bir yanına dağılmış 5 şişe daha bulundu. Kim bilir ne derdi vardı? Muhtemelen bu hüzünlü ölüm onu Jimi Hendrix gibi bir efsane yapmayacaktır. Ama ara sırada olsa Zip kullanırken onun yaratıcısını düşünmekte fayda var..

Number 9 tarih oldu

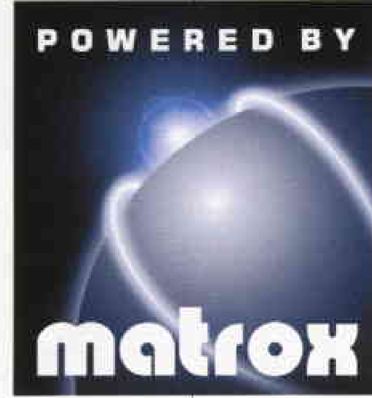


Bu ay ikinci ölüm haberimiz bir grafik çipi üreticisi hakkında. Daha önce Revolution ismindeki çipi dışında somut bir üretimi olmasa bile adından söz ettirmeyi başaran Number 9 dağıtıldı ve tüm operasyonlarına son verildi. İşin hüzünlü yanı şirketin efendi efendi çalışırken geçen Ağustos ayında S3 tarafından satın alınmış olması. S3'ün grafik bölümünü VIA'ya satmasının ardından Number 9 bu anlaşmanın kurbanı oldu. S3 aynı şekilde Diamond'ın ekran kartı serisininde sonunu getirmişti.

Matrox G450'yi açıkladı

Herhangi bir yenilik yok

Geçen sene çıkardığı G400 ile oldukça takdir toplamıştı. Ancak topladığı takdiri başarı ve nakite çeviremedi. Bunun en önemli sebebi 3D performansının oyunlar için oldukça düşük olmasıydı. Ancak yüksek RAMDAC sayesinde aynı anda iki monitor bağlanabilen G400 bu özelliği ile Cad/Cam ve benzeri profesyonel uygulamaları kullananlardan oldukça rağbet gördü. Matrox bu gerçeğin bilincinde G450'yi oyuncular için değil profesyoneller için hazırlamış. Gerçi G450 0.25 mikron teknolojisinden 0.18'e geçmiş ve SDRAM yerine DDRRAM kullanıyor. Ama kartın 128-bit'ten 64-bit'e gerilemiş olması bu yeniliklerin getirdiği performansı götürecek gibi gözüküyor. Karttaki tek somut gelişim eklenen ikinci RAMDAC sayesinde bağlanan her iki monitörün de 1280x1024'den büyük çözünürlüklere çıkabilecek olması.



Kısacası yeni G450 oyuncular için hiç bir şey getirmiyor. Bunu iki şekilde yorumlayabiliriz. Ya Matrox gittikçe kızışan 3D yarışında havlu attı ve sadece profesyonelleri hedefliyor ya da ortalığı kasıp kavuracak ve şimdilik yeni bir çip için hazırlık yaparken bir yandan da oldukça iyi durumda olduğu profesyonel pazardan kopmak istemiyor. Kulağımıza gelen söylentiler bunlardan ikincisinin doğru olduğu ve oyuncuları mest edecek yeni kartın sonbaharda açıklanacağı yönünde. Bekleyip göreceğiz.

Intel geri adım atmaya alışıyor

Şirket her hatası ile hem para hem zaman kaybediyor

Intel bu ay iki büyük geri adım attı. Bunlardan ilki Pentium III'ler ile gelen ve her işlemciye belli bir kod vererek kullanıcıların takibini hedefleyen İşlemci Seri Numarası. Kişisel güvenlik ve gizlilik haklarını ihlal ettiği gerekçesiyle çok eleştiri alan ve pek çok kez protesto edilen İşlemci Seri Numarası Intel'in yeni işlemcisi Willamette ile birlikte tamamen kaldırılacak. Tepkiler üzerine Intel daha önceden bu özelliği etkisiz hale getiren bir seçenek eklemişti. Ancak hacker'ların uzaktan ve kullanıcının haberi olmaksızın bu ayarı aktif hale getirebilecekleri ve bu seri numarasını kötü emellerine alet edebilecekleri idda edilmişti.



Intel'in geçen ayki ikinci geri adımı ise ne yazık ki İşlemci Seri Numaraları kadar basit değildi. İlk çıktığı günden beri Intel için baş ağrısı yaratan i820 çipsetine sahip anakartların bir bölümü piyasadan toplandı. Bu anakartlar RAM çevrimcisine sahip olduklarından SDRAM destekliyorlardı. Ancak RAM çevrimcisindeki bir sorundan dolayı sık sık kitlenme ve kimi zaman bir daha açılmama gibi sorunları olduğu ortaya çıkınca Intel tümünü toplamaya başladı. Bu tatsız operasyonun Intel'e maliyetinin 100 milyon doların üzerinde olacağı söyleniyor.

Bu arada Intel'in düzenli olarak işlemci sağlayamaması sonucu dünyanın en büyük PC üreticilerinden Gateway ürettikleri PC'lerdeki AMD işlemci oranını iki kat arttıracaklarını duyurdu.

Windows ME Beta 3 yayınlandı

Pek değişiklik yok ancak eksikler bol

Windows 98'in yerini alacak olan Windows Millenium Edition Beta3 yayınlandı yayınlanmasına ama açıkçası beni pek tatmin etmedi. Beta3'den bir tane de ben ele geçirdim ve test sistemime kurdum. Kurulum yaklaşık olarak 3 saat sürdü ve sonunda karşıma Windows98'den çok da farklı bir şey çıkmadı. Gerçi ay sonunda geldiği için üzerinde pek oynayacak vaktim olmadı. Bu ay biraz vakit ayırıp Temmuz sayısında artı ve eksilerine değinmeyi planlıyorum.

Şimdilik gördüğüm ilk çarpıcı yenilik System Restore özelliği. Bu küçük program sayesinde Windows'unuzun o anki durumunun bir kopyasını alıyorsunuz. Daha sonra bir problem yaşarsanız önceden kaydettiğiniz herhangi bir zamanın kopyasına dönebiliyorsunuz. Sık sık çöken bir işletim sistemi için oldukça başarılı bir özellik.



İkinci güzel özellik ise bilgisayarı Hibernate modunda kapatabilmeniz. Eğer bilgisayarı Hibernate (isim üzerine çok düşünülmüş olsa gerek) modunda kapatırsanız o an açık olan tüm uygulama ve pencereler kaydediliyor ve bilgisayarı tekar açtığınızda tam olarak kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz. Kaydetmediğiniz dosyalar bile oldukları yerden devam edebiliyorlar.

Bunların dışında gelişmiş bir Media Player, kaydettiğiniz videoları işleyebildiğiniz basit bir Movie Maker, oldukça gelişmiş dijital kamera desteği ve yeni bir fal oyunu. Bu yeni falın ismi Spider Solitare. Freecell ve Solitare'den sıkılanlar için oldukça hoş bir alternatif. Orta yaş ve üstü bilgisayar kullanıcılarının en çok oynadıkları oyunun hala Freecell olduğunu düşününce oyun dünyası adına mühim bir gelişme.

Voodoo5 Ertelendi

Üretilen ilk Voodoo5 5500'lerde hata bulundu

Bu haberin başlığını okuyanların tepkisi şu olmalı: yine mi!! 3dfx son bir yılı hiç iyi geçirmedi ve hala hata yapmaya devam ediyor. Önce Voodoo3 3500'ün başarısızlığı, ardından bir türlü çıkmak bilmeyen yeni modeller firmaya hem prestij hem de pazar payı kaybettiriyor. Voodoo3 3000'den bu yana nVidia'nın tam 3 model çıkarmasına rağmen 3dfx bitmek bilmeyen teknik sorunlar yüzünden VSA-100 çipine sahip yeni Voodoo'ları piyasaya çıkaramıyor.



Her şey tamam Voodoo'lar yolda dediğimiz bir anda 3dfx'in Voodoo5'lerle ilgili bir sorundan dolayı dağıtımına başladığı kartları topladığını öğrendik. Kartlar sadece 3dfx'in 6 distribütörüne yollanmıştı ve sayıları çok da fazla değildi. Hatalı üretilen kartların çok da büyük bir zarara yol açmayacağı kesin ancak kaybolan her gün'ün 3dfx için zarar anlamına geldiğini biliyoruz. Neyse ki bu sefer erteleme sadece iki haftalık ve Haziran ayı içinde Voodoo'ları görebileceğiz. Tabii yeni bir aksilik çıkmaz ve bir erteleme daha yaşanmazsa.

Bu arada Full Scene Anti-Aliasing yeteneğine sahip ilk kart olması beklenen Voodoo5 gecikmelerden dolayı bu ünvanı GeForce2'ye kaptırmış oldu. Ancak 3dfx Full Scene Anti-Aliasing konusunda Voodoo5'in çok daha güçlü olacağını ve GeForce2'nin çok daha üzerinde bir performans sağlayacağını iddia ediyor. Bekleyip görülecek bir konu daha...

Yamaha 8X CDRW üretti



Uzun süredir CD yazma hızı artan CDRW'lerin nihayet yeniden yazma hızlarında da bir artış sağlandı. Yamaha'nın ürettiği 8824 hızındaki CDRW sayesinde CDRW'leri çok daha aktif kullanabileceğiz. Bu hızı sağlayan CD yazımı sırasında CD yüzeyinde oluşan yansımaları engelleyen özel bir sistem. Haziran ayı başında piyasaya çıkacak olan CRW8824'in IDE, SCSI, ext SCSI ve Firewire arayüzlerini kullanan dört ayrı modeli olacak.

Abit'ten ilk UltraATA-100 Anakart



Geçen ay yer verdiğimiz KA7'nin incelemesinde anakart üzerinde ATA-100 için boş alan bırakıldığını söylemiştim. Abit ATA-100 için kullanıcıları daha fazla bekletmek istememiş olacak ki KA7'nin ATA100 destekleyen modelini beklenenden önce çıkardı. ATA100 destekli ilk hard-disk'ler gözükmeye başladı ve muhtemelen 4-5 ay içinde yaygınlaşacaklar. Ancak bu gelişmeler biraz fazla hızlı olduğundan KA7-100'ün orijinal web sitesinin sistem özellikleri bölümünde ATA66+ ismi kullanılmış.

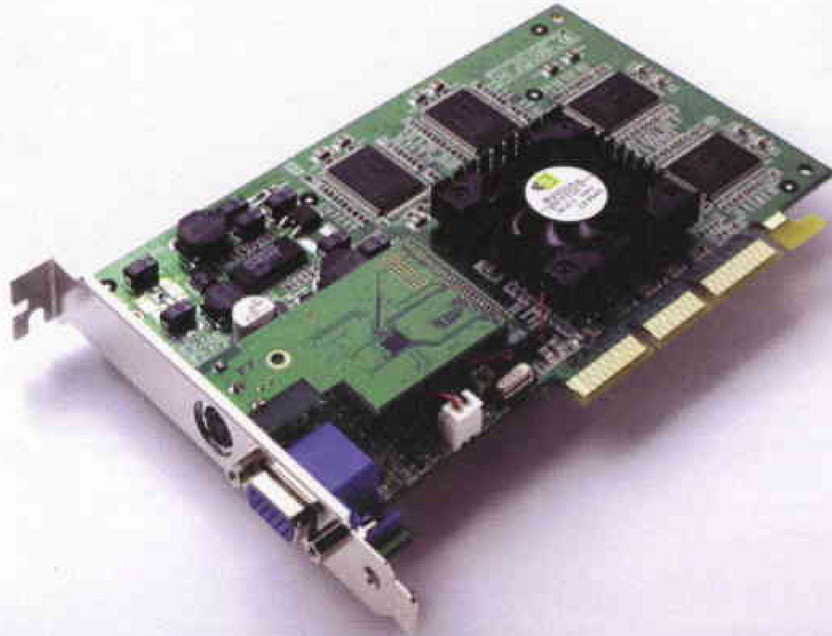
GeForce2 GTS

NVidia her bahar olduğu gibi yeni bir 3D grafik çipi ile karşımızda. Peki sizin için bahar temizliğinin vakti geldi mi? TNT2'ler ve GeForce'ları atıp GeForce2 GTS almalı mı? Piyasaya çıkan ilk iki GeForce2 kartı alıp sizin için test ettik.

GeForce'lar çıkalı tam altı ay oluyor. Altı ay önce, devrim yaratan bu harika çipi taşıyan ilk kartı (3DBlaster GeForce 256) elime aldığımda açıkçası oldukça şüpheliydim. Daha TNT2'ler taptazeyken ne kadar gelişme kaydedilmiş olabilirdi ki? Ama GeForce'un teknik özellikleri ve performansı altı ayda nelerin başarılabileceğini bize gösterdi.

İşte bu yüzden GeForce2'yi elime aldığımda tam tersine "acaba bu canavarın içinde ne gibi harikalar gizli?" diye düşündüm. Galiba NVidia bizi fazla şımartıyor. Ama bunun aynı zamanda altı ayda bir cebimizden bir ekran kartı parası çıkması anlamına geldiğini biliyoruz. Bu yüzden temkinli ve mantıklı davranmalıyız. Genelde eldekinin değerini bilmek, gözü başkasında kalmaktan iyidir. Bunu sadece ekran kartlarına dair değil, yaşama dair her şeye ve özellikle de sizi bir ömür boyu bağlayabilecek olan ilişkilere dair bir tavsiye olarak alın.

Her neyse... biz yeni GeForce'umuzu teknik özelliklerinden başlayarak değerlendirelim. GeForce 2 GTS (bundan sonra GTS'leri kırpacağım) 0.18 mikron teknolojisine sahip. GeForce'da ise 0.22 mikron kullanılmıştı. Yani GeForce hem daha az enerji tükettiği hem de daha az ısındığı için GeForce'dan daha yüksek hızlarda çalışabiliyor. Hatırlarsanız GeForce'un çekirdek saat hızı 120MHz'di. GeForce 2'ninki ise 200MHz. Yani tam %66'lık bir artış var. Bu gerçekten çok yüksek bir kazanç. Çünkü bu GeForce 2'nin saniyede üretebildiği pixel sayısının %66 oranına artarak 800Mpixel/sn değerine geldiğini gösteriyor. Saniyede 800milyon nokta; kulağa korkunç geliyor.



Yine RAM Sorunları!

Peki bu performansta %66 artış anlamına mı geliyor? Maalesef hayır... Performansın %66 oranında olmamasının en temel sebebi RAM'ler. Çünkü GeForce 2 aynı GeForce DDR'lar gibi DDR-RAM kullanıyor. Üstelik kullanılan RAM'in hızı sadece 333MHz. Yani GeForce DDR'ların 300MHz'lik hızından sadece %10 fazla. Kullanılan RAM'de hiçbir değişiklik olmadığı düşünülünce RAM'in hızının pek artmamış olmasından daha doğal ne olabilir?

Burada GeForce'lar ilk çıktığında da çokça konuştuğumuz RAM'den kaynaklanan darboğaz konusuna geri dönmüş olduk. Nasıl ki SDRAM'ler GeForce için yetersiz kalıyorduysa DDR-RAM'ler de GeForce 2 için yetersiz kalıyor. Üstelik RAM miktarını 64MB veya 128MB'a çıkartmanında burada bir yararı olmaz çünkü dar boğazı oluşturan RAM'lerin hızı; miktarı değil. Öyleyse önümüzdeki aylarda yeni bir RAM tipine sahip GeForce 2'ler görebiliriz. Gerçi NVidia'nın bu konuda bir açıklaması yok ve kimse DDR-RAM'lerin yerini hangi RAM tipinin alabileceğini kesin olarak bilmiyor.

Diğer bir ihtimal de daha hızlı DDR-RAM kullanmak elbette. Ancak halen kullanılan DDR-RAM'ler 6ns'lik ve bugüne dek 5ns'den düşük erişim hızına sahip bir RAM görmedik. Eğer 5ns'lık DDR-RAM üretilse bile bu sadece %25 performans artışı getirecek ve GeForce 2'nin çekirdek hızındaki artışı tam olarak karşılayamayacak. O zaman DDR-RAM'lerin GeForce'lar için ömrünü doldurduğunu düşünmek pek de yanlış olmaz.

Peki çekirdek hızındaki artış tek başına performansı hiç mi etkilemiyor? Elbette etkiliyor ancak RAM desteği olmadan hissedilebilecek büyüklükte bir etki yaratmıyor. Bunu görebilmek için özel bir Quake II testi uyguladım. Bu testte GeForce 2'nin önce çekirdek hızını sonra RAM hızını tekil olarak arttırarak performans artışını izledim. Burada dikkat etmeniz gereken bu testi yaptığım 3DBlaster GeForce 2'nin çekirdek hızının 215 ve RAM hızının 380'den sonra stabilitesini yitirmesi. Kartlar bu hızların ötesinde çalıştılar ve en az birer test tamamladılar ancak görüntüde bozukluklar ve sık sık kilitlenmeler yaşandı. Bir de grafik tabloyu oluştururken DDR-RAM'in gerçek hızını aldım. Biliyorsunuz DDR-RAM pratikte olduğundan iki kat hızlı çalışıyor. Bu yüzden çekirdek hızını 200'den RAM hızını ise 167'den başlattım.

Şimdi tablomuza bir bakalım. Çekirdek hızını tek başına tam 35MHz arttırarak 155MHz'e getirmemize rağmen kare oranı sadece 1 kare artmış. Ancak RAM hızını sadece 5MHz arttırarak 3 kare fark elde etmişiz. Ve toplamda RAM hızını 70MHz arttırarak 16 kare yani %24 oranında performans artışı sağlamışız. Burada açıkça görülüyor ki mevcut RAM miktarını değiştirmeden çekirdek hızını arttırmanın bizim için hiçbir yararı yok. Halbuki RAM hızını tek başına arttırsak performansta patlama görülüyor.

Ne Demek Bu GTS?

Elbette bunlar gerçek hayatta karşılaşacağımız performans değerleri. Yoksa NVidia'ya sorsanız performansta inanılmaz bir ilerleme var. NVidia'nın bu konuda en çok kullandığı değer GeForce2'nin 1.6 Gigatexel/sn'lik rekor Fill-Rate değeri. Zaten GeForce 2 isminin ardından gelen GTS'de Giga Texel Shrader anlamında kullanılmış. (Ninja Kablumbağalarda da bir Shrader vardı sanki?). Biraz daha bilgili olanlarınız fark etmiştir ki burada bir terslik var. Biz bugüne dek Fill-Rate'den bahsederken hep saniyedeki Pixel



oranını kullanırdık. Şimdi bu pixel ve texel karmaşası da nereden çıktı? Önce kavramları yerine oturtalım. Pixel ekran kartının 3D çipinin ürettiği her noktacıktır. Texel ise Texture Pixel'in kısaltmasıdır ve ekran kartının ürettiği render edilmiş her doku noktasını ifade eder.

Şimdi hesaplara bir bakalım GeForce2, 4 ayrı render kanalına (pipeline) sahip ve bunların her biri 200MHz hızında yani saniyede 200milyon pixel üretebiliyor. Kısacası GeForce2'nin toplam Fill-Rate oranı 800milyon pixel/sn olmalı. Zaten bunu daha önce söyledik. Ama bu her dört render kanalı ürettiği her pixel'e aynı anda iki doku uygulama yeteneğine sahip. Bu yüzden üretebildiği doku parçası oranı gerçek Fill-Rate'inin iki katı yani 1.6 milyar pixel/sn. Elbette bu daha büyük olan değeri kullanmak NVidia'nın işine geliyor. Ama onları pek de suçlamamak lazım çünkü bu işi asıl başlatan 3dfx.

Bu değerlerin ne kadar gerçekçi olduğu ve ne ifade ettiği aslında bizi çok da ilgilendirmiyor. Çünkü biz yaptığımız benchmark'ların verdiği sonuçlar sayesinde gerçek performansı rahatça görebiliyoruz. Ve saniyedeki kare oranı ekran kartının gücünü göstermek için fazlasıyla yeterli bir değer.

Yeni GeForce'un Marifetleri

Performansı bir yana bırakalım ve yeni GeForce'umuzun yeni teknik özelliklerine bir bakalım. GeForce2 elbette GeForce ile birlikte tanıştığımız önemli bir teknolojik özelliğe, Cube Enviroment Mapping'e sahip. Nesneler üzerinde çok daha gerçekçi yansımalar oluşmasını sağlayan bir özellik bu.

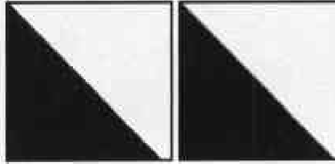
Ancak GeForce2 ile iki yeni özellikle tanışıyoruz. Bunlardan birincisi Full Scene Anti-Aliasing, ikincisi ise NVidia Shading Rasterizer. Gerçi Full Scene Anti-Aliasing (bundan sonra FSAA) bundan aylar önce 3dfx tarafından Voodoo 5'lerle birlikte tanıtılmıştı. Ancak şu ana dek Voodoo 5 ortaya çıkmadığına göre FSAA için GeForce2 ile birlikte gelen yeni bir özellik diyebiliriz. NVidia Shading Rasterizer ise oldukça yeni bir kavram.

Full Scene Anti-Aliasing

Anti-Aliasing'in ne olduğunu bilmek için öncelikle Alias'ın ne olduğunu bilmeliyiz. Monitörünüzün çözünürlüğünü düşürdüğünüz zaman diaogonal çizgiler ve eğrilerin tırtık tırtık göründüğünü farketmişsinizdir. Özellikle Playstation'da bu çok daha belirgindir. Bunu daha iyi görmek için Paint'de boş bir sayfa açıp çaprazlamasına bir çizgi çekip daha sonra, çektiğiniz bu çizgiye zoom yapabilirsiniz. Tüm bu örneklerde gördüğümüz tırtık tırtık, merdivensi ve rahatsız edici görüntüler olmalı. Peki bu rahatsız edici görüntüleri yaratan ne?

Monitördeki görüntüler pixel adını verdiğimiz kare formundaki renkli alanlardan oluşur. Bu alanlardaki noktacıkları yan yana dizerseniz mükkemmel bir yatay çizgi oluşturabilirsiniz. Ancak diagonal yani çarpraz bir çizgi çektiğinizde bilgisayarınızın tüm yapabileceği bu kare formatındaki noktaları merdiven gibi dizmektir. İşte oldukça çirkin gözüken ve grafik kalitesini en çok düşüren etkenlerden biri olan alias böyle oluşuyor.

Anti-aliasing'in amacı özellikle nesnelerin kenarında oluşan alias'ları ortadan kaldırmak. Bunun tek yolu o çizginin bir alt ve bir üst sırası ile karıştırılarak keskinliğinin kaybedilmesi. Yani bir anlamda fotoğraf işleme programlarındaki Blur efektinin uygulanması. Aşağıdaki örneklerden bunu görebilirsiniz. Ancak bu etki sadece alias olan bölgelerde uygulanmalı yoksa görüntünün genelinde bulanma söz konusu olur.


Aliased **Anti-Aliased**

Anti-aliasing'de iki ayrı yöntem var. Bunlardan ilki 3dfx'in T-Buffer'ı. Bu yöntemde her sahne birden fazla kez çizilerek ekran kartının hafızasında tutuluyor ve birbiri ile karıştırılarak alias'lar gideriliyor. İkinci yöntem ise NVidia'nın uyguladığı: Sahne önce görüntülenecek olandan daha yüksek bir çözünürlükte çiziliyor ve daha sonra monitöre yollanmadan önce küçültülüyor. Mesela 800x600 oynarken ekran kartı aslında 1600x1200 çözünürlükte çalışıyor ve görüntüyü monitöre yollamadan önce küçültüyor. Elbette bunun anlamı 800x600 çözünürlükte 1600x1200 performansında oynamak.

FSAA'nın fayda ve zararları

Bunun başlangıçta kulağa saçma geldiğini biliyorum. Madem performans aynı olacak o zaman niçin 800x600'de oynayalım ki? Çözünürlüğü kendimiz arttırabiliriz. Her ne kadar 800x600'de ki FSAA'lı bir görüntü 1600x1200'den küçültülmüş olsa da 1600x1200'ün kendisi kadar iyi gözükemez. Ama burada atladığımız ince bir nokta var. Acaba kaçımızın monitörü 1600x1200'e çıkabiliyor? Hadi 1600x1200'den vazgeçtim 1280x1024 verebilen bir monitöre kaçınız sahipsiniz? Peki monitörünüz 1024x768'de 100Hz'e çıkabiliyor mu? Sanırım olayı anladınız. Eğer monitörünüz 1600x1200'e çıkamıyorsa 1600x1200'ü monitörünüzün ebatına indirirsiniz.

Bunun en güzel yanlarından biri düşük çözünürlüklerde bile çok iyi grafikler elde etmek. Mesela 800x600 FSAA bir görüntü ile 1280x1024'ü birbirinden ayırmak pek de kolay değil. Böylece hemen hemen tüm oyunlarda monitörünüzü 800x600 çözünürlükte tutarak monitörün tazeleme oranını yüksek tutabilirsiniz. Buna en çok sevinen gözleriniz olacaktır. Emin olabilirsiniz. Çünkü yüksek çözünürlüklerde monitörlerin tazeleme oranları genelde 60Hz civarındadır ve uzun kullanımlarda göz oldukça yorulur.



GeForce2'nin FSAA yeteneği?

Yine de FSAA bugün için oldukça yeni ve GeForce2 bile FSAA açıldığında çok büyük performans kaybına uğruyor. FSAA için yaptığım küçük Quake 2 testine bakarak bunu daha iyi görebilirsiniz. FSAA'yı açtığımızda 800x600 çözünürlük ve 16-bit renk derinliğinde kare oranı 159.5'dan 102'ye düşüyor. Halbuki 1600x1200 çözünürlük ve 16-bit derinlikde kare oranı 119kare/sn. Yani FSAA açıkken 800x600'de aldığımızın çok üzerinde. Elbet gelecek nesil 3D kartlarda bu performans farkları daha azalacaktır. Ekran kartları yeterince güçlendiğinde FSAA açıken 1600x1200'de oynamak oldukça ilginç bir deneyim olacaktır. Çünkü bu 3200x2400'de oynamak gibi bir şey olur. Tabii bunun için aynı zamanda ekran kartlarının çizebildiği maksimum 3D görüntünün de bu değerlere ulaşması gerekiyor.

Bu arada önemli bir konu GeForce2'nin FSAA konusunda ne kadar başarılı olduğu. Elbette büyük bir performans düşüşü söz konusu ancak bu oldukça doğal. Burada önemli olan GeForce2'nin tüm bu işlemleri donanım üzerinden yaparak performanstaki düşüşü minimuma indirmiş olması. Aslında kimileri GeForce2'nin bu işi donanım değil yazılım ile yaptığını ve bunun işlemciye çok büyük bir yük bindirdiğini iddia ettiler. Bunun doğruluğunu görebilmek için küçük FSAA Quake 2 testimizi bir de işlemciyi overclock ederek yaptım. 800x600 gibi düşük bir çözünürlükte işlemci genelde darboğaz oluşturur. Bu yüzden işlemciyi hızlandırdığınızda kare oranlarında büyük sıçramalar olur. Bunu burada kolayca görüyoruz. İşlemciyi 50MHz hızlandırınca 800x600, 16-bit kare oranı



159.5'dan 176'ya fırlıyor. Ancak FSAA açıkken durumun nasıl değiştiğine bakarsak arada çok az bir fark olduğunu görürüz. Çünkü FSAA aslında 1600x1200 çözünürlük anlamına geliyor ve burada işlemci darboğazı olmadığı için kare oranı değişmiyor. Demek ki GeForce2 FSAA'yı kendisi beceriyor ve işlemciye ek bir yük bindirmiyor.

NVidia Shading Rasterizer

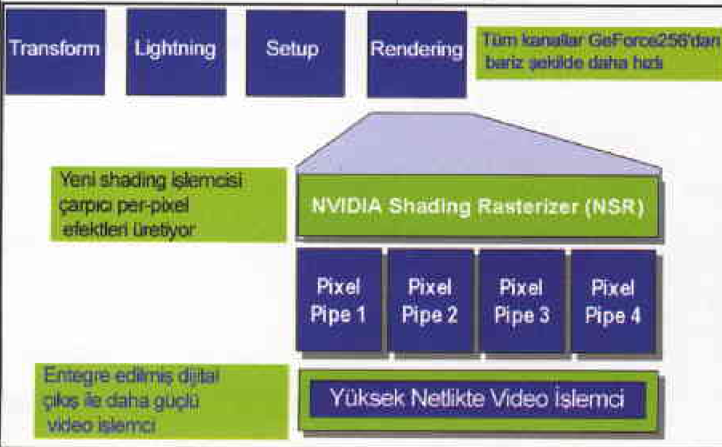
Ancak NVidia'nın asıl üzerinde durduğu konu FSAA değil NSR. Yani NVidia Shading Rasterizer. NVidia'nın bu yeni teknolojik gelişimi yeni bir aydınlatma metodu. Bu metodun ismi Per-Pixel Lightning. Aslında bu yeni metod her biri Per-Pixel olan üç ayrı aydınlatma yöntemi, Bump Mapping, Diffuse Lighting ve Specular Lighting'den oluşuyor. Per-Pixel Lightning'in tam olarak ne olduğunu anlamak için öncelikle daha eski ışıklandırma yöntemlerine bakalım.

Halen kullanılan en eski ışıklandırma yöntemi Vertex Lightning. Bu metod her poligonun ışık kaynağı ile olan ilişkisine göre aydınlatılması prensibiyle çalışıyor. Ancak buradaki en büyük handikap bir poligonun tüm yüzeyinin köşe noktalarının ışık kaynağıyla ilişkisine göre aydınlatılıyor olması. Bu küçük objeler için sorun değil. Mesela oyun içindeki bir şamdan veya bir sandalye onlarca poligondan oluştuğu için üzerindeki ışık efektleri gayet gerçekçi olacaktır. Ama söz konusu olan büyük bir duvar olunca işler değişiyor. Çünkü duvar ne kadar büyük olursa olsun sadece iki poligondan oluşur ve bu durum aydınlatmanın gerçekçilikten çok uzak gözükmesine yol açar.

İkinci metod ise Light Mapping. Bu metod her yüzey için özel bir doku haritası bulunur. Bu ekstra doku haritası yüzeyin neresinin ne kadar aydınlatılacağını gösterir. Bu aydınlatma haritası yüzeyin gerçek doku haritası ile birleşince ortaya oldukça hoş aydınlatılmış mekanlar çıkar. Ancak buradaki sorun şu: O aydınlatılmış yüzeye nereden bakarsanız bakın görüntü sabittir. Bu da gerçekten uzaktır. Ayrıca her yüzey için fazladan bir harita hazırlanması ve bunun uygulanması hem 3D performansını hem de oyunların üretim sürelerini olumsuz yönde etkiler.

Per-Pixel Lightning

NVidia şimdi tüm bu dertlere bir son vermek niyetinde. Geliştirdiği yeni sistem ise bir yüzeydeki her pixel için ayrı hesap yapılması mantığına dayanıyor. Elbette ekran kartının bunu yapabilmek için hala ekstra veriye ihtiyacı var. Bu veriler yüzeydeki her pixel'in doğrultusunu ve hangi yöne baktığını gösteren bir haritadan ibaret. Bu haritanın hazırlanması Light Map'den çok daha kolay. Üstelik bu harita bize her pixel ile ilgili tüm bilgileri verdiği için tek bir veri ile hem aydınlatma, hem gölgelendirme hem de bump-mapping uygulanmış oluyor. Üstelik bugüne kadar uygulanan metodların hepsinden çok daha gerçekçi olarak.



Per-Pixel Lightning bence GeForce2'deki en önemli gelişme. Üstelik FSAA gibi "aman rakibimden önce ben yapayım" mantığıyla değil "yeni ne yapabilirim?" mantığıyla hazırlanmış gibi gözüküyor. Ancak bu yeni teknolojinin gerçekten işe yarayıp yaramayacağını ve tek bir veri kaynağı ile tüm aydınlatma rutinlerinin tamamlanıp tamamlanamayacağını göreceğiz.

Sürücüler

NVidia, GeForce2 ile sürücüler konusunda da oldukça önemli bir gelişme kaydetti. Daha önce 3.xx ailesi sürücüleri kullanan NVidia, GeForce2 ile 5.xx sürücülerini de piyasaya sürmüş oldu. Aslında 5.xx sürücülerin beta'ları ortalıkta dolanıp duruyordu ancak NVidia'nı yasallaştırması ile ekran kartı üreticisi firmalar da kullanmaya başlayacaklar. Bu yeni sürücülerin üç önemli getirisi var. Birincisi FSAA desteği. Yani FSAA'nın asıl kaynağı 5.xx sürücüleri. Elbette bu 5.xx sürücüsünü yükleyen GeForce ve GeForce DRR kullanıcılarının da bu özelliği kullanabileceği anlamına geliyor. Ancak GeForce2 performans olarak FSAA konusunda bu kadar yetersizken daha önceki modellerin şansı ne olur bilemiyorum.

İkinci yenilik ise S3TC desteği. Ekran kartı işine son veren S3'ün geliştirdiği ve bugüne kadar aktif olarak kullanılamayan bu yüksek doku kullanabilme metodu umarız NVidia'nın desteği ile birlikte yaygınlaşır. Üretileli bir seneyi geçmiş olsa da S3TC oldukça şey vaat ediyor ve bunların başında daha fazla gerçekçilik geliyor. Bu arada NVidia'nın bu teknolojiyi desteklemek için S3'ün ortadan çekilmesini beklemiş olması çok üzücü.

Üçüncü gelişme ise performanstaki artış. Yeni sürücüler ile GeForce'lar çok daha hızlı çalışıyor. Aslına bakarsanız GeForce2 ile GeForce arasındaki performans farkının temel sebeplerinden biri de sürücülerdeki fark. Ama 5.xx sürücüleri sadece GeForce2 kullanıcıları için değil. NVidia bunu pek onaylar gözükmese de GeForce kullanıcıları da 5.xx sürücülerine geçerek performanslarını arttırabilirler. Tabii NVidia'nın 5.xx sürücülerini GeForce kullanıcılarına tavsiye etmemesinin sebebi GeForce ile GeForce2 arasında çok da büyük performans farkı olmadığını belli etmemek olabilir.

Test Sisteminde Değişiklik

Test sonuçlarına geçmeden önce küçük bir açıklama yapalım. Bu ay Test sisteminde küçük bir değişiklik yaptım. AMD Athlon test sisteminin anakartını Asus K7M'den Abit KA7'ye çevirdim. Böylece Athlon sistemimiz UltraDMA-66 ve AGP 4X yeteneklerine sahip oldu. Aynı değişikliği Intel Pentium III test sistemi için de uygulamak ve ApolloPro 133 chipsetine sahip bir anakart kullanmak istiyordum ancak sipariş verdiğim anakart testlere yetişemeyince bu değişiklik gelecek aya kaldı. İkinci bir değişikliği de Quake II testlerinde yapıyorum. Artık hiçbir anlamı kalmayan ve işlemci darboğazı oluştuğu için değersiz sonuçlar vermeye başlayan 800x600 çözünürlük yerine 1600x1200 çözünürlüğü kullanacağım. Bu ay 800x600 çözünürlüğü son kez göreceksiniz 1024x768 çözünürlükte ise bir değişiklik yok.

Ve Nihayet Testler

GeForce2'den yeterince bahsettikten sonra nihayet test sonuçlarına geçebiliriz. Bu ay yazının şu ana kadarki bölümünü hazırlarken piyasaya çıkan ilk iki GeForce2 olan Leadtek Winfast GeForce2 GTS ve Creative 3DBlaster GeForce2 GTS'den fazlasıyla yararlandım. Bu da onları fazlasıyla inceleme fırsatı edinmiş olmam anlamına geliyor. Diyebilirim ki bir süredir onlarla yatıp kalkıyorum.

Daha önce hazırladığım GeForce DDR'lar ile ilgili yazımı hatırlıyorsanız benzer bir durum orada da geçerliydi. DDR GeForce'lar hakkında elimdeki kartları kullanarak edindiğim verilerle uzun bir yazı yazmış ve sonunda kartlardan kısaca bahsetmiştim. Söylediğim ise "Yok birbirinden farkları aslında" olmuştu. Fark sadece detaylarda idi. Winfast ve Creative'in GeForce2 kartları için de bu geçerli. Zaten performans farkları bunu fazlasıyla ortaya ko-

yuyor. Performans farklılığı mı dedim? Yani performans farksızlığı. Gerçi hemen hemen her testte Winfast GeForce2 rakibini geçmeyi başardı. Ama performans farkı hiçbir zaman %2'yi bulmadı. Aradaki %1'lik fark ise sürücülerdeki farklılıklardan kaynaklanıyor. Bunu sürücüler kısmında biraz daha açacağız.

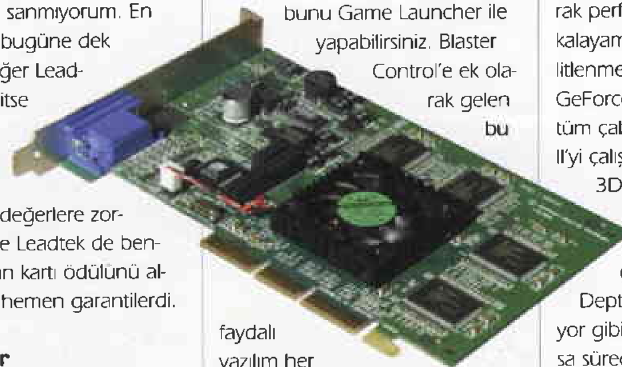
Ancak bu ayın farklılığı elimde sadece GeForce2'ler değil bir de 64MB DDR RAM'e sahip GeForce olması. Bu oldukça ilginç karşılaştırmalar yapabilmeye olanak veriyor. Winfast'ın bu yeni kartı fazladan 32MB RAM'e sahip ancak bu diğer DDR-RAM'lerden farklı olarak SGRAM değil performansı daha düşük olan SDRAM. Aklınız karışmasın. DDR-RAM'ler de normal RAM'ler gibi SGRAM veya SDRAM'dirler ancak normal hızlarının iki katında çalışmalarına olanak veren özel bir tekniğe sahipler. Bugüne kadar incelediğimiz diğer tüm kartlarda DDRRAM'ler iki kat hızda çalışan SGRAM'lerdi.

Her ne kadar Winfast'ın 64MB'lık kartında kullanılan RAM'lerin tipi daha az performansa sahip olsa da RAM miktarının artmış olması bunu fazlasıyla kapatmış. 64MB'lık Winfast GeForce bugüne kadar gördüğümüz GeForce'lar içinde en hızlı olanı. Ama yine de nefesi GeForce2'ler ile yarışmaya yetmiyor. 64MB'lık model genelde GeForce2'lerden %3 ila %40 arası daha yavaş. Ama ortalamaya vurduğunuz zaman performans farkı genelde %10 civarında. Bu oldukça etkileyici çünkü bir nesil öncenin çipi ile GeForce2'lere bu kadar yaklaşmak kolay bir iş olmasa gerek. Tabii bunda 64MB'lık modelin Winfast GeForce 256 DDR Plus modeli baz alınarak üretilmiş olmasının büyük payı var. Yani 64MB'lık model GeForce'un normal çekirdek ve RAM hızından daha yüksek hızlarda çalışıyor. Bu kartın tek talihsizliği GeForce2'den pahalı olması.

Fiziksel Yapı

GeForce2'nin fiziksel yapısında NVidia'nın önceki tüm modellerinden farklı olarak TV-Out birimi ekstra bir köprü olarak düşünülmüş. Bu ekstra parçayı referans kartının üzerinde görebilirsiniz. Winfast ve 3DBlaster arasındaki iki fiziksel farktan ilki bu parça ile ilgili. Her iki kart da bu ek parçaya ve dolayısıyla TV-Out'a sahip değiller. Ancak 3DBlaster'ın üzerinde de bu ek parçanın takılabileceği pin yuvaları konulmuş. Winfast'ın üzerinde bu yuvalar yok. Dolayısıyla Winfast'a TV-Out eklemenin hiç bir yolu yok. Peki 3DBlaster için böyle bir şansa sahip miyiz? Pek öyle gözükmüyor çünkü kartı kasa ile birleştiren metal plaka üzerinde TV-Out için boşluk bırakılmamış. Yani TV-Out modülü bulup taksanız bile bu metali delmedikçe işinize yaramayacak. Demek ki Creative böyle bir ek upgrade paketi düşünmemiş.

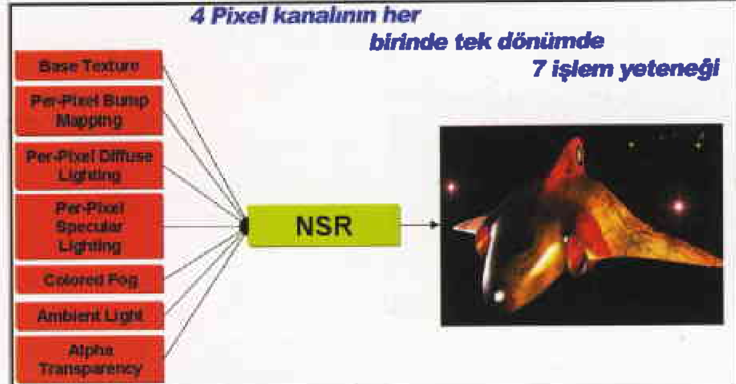
İkinci fiziksel fark ise Winfast'ın üzerindeki koca ısı giderici. Creative'inkinin yaklaşık olarak iki katı. Ancak bence bu çok büyük bir talihsizlik. Elbette Leadtek'in fazladan masrafı göze alarak daha iyi bir soğutma sistemi kurması hoş. Ama GeForce2 zaten ısı sorunu olan bir çip değil ve bu soğutmaya ihtiyacı yok. Hatta fana sahip olmayan büyük bir ısı giderici bile GeForce2'yi serin tutmaya yeter gibi geliyor bana. Geforce2'de sorun olan ve asıl ısınan parçalar RAM'ler. Keşke Leadtek o büyük ısı gidericiyi kullanmak yerine daha makul bir tane kullansa ve sadece 4 parça olan RAM'lerin üzerine küçük ısı gidericiler ekleseydi. Pek çok ülkede bu işi yapmak için ekstra ısı gidericiler alıp RAM'lerin üzerine yapıştırabiliyorsunuz ancak bu ısı gidericilerden ülkemizde olduğunu sanmıyorum. En azından ben bugüne dek görmedim. Eğer Leadtek bu yola gitse RAM'leri overclock ederken çok daha yüksek değerlere zorlayabilirdik. Ve Leadtek de benden yılın ekran kartı ödülünü almayı hemen hemen garantilerdi.



Sürücüler

İki kart arasındaki en belirgin değişiklik sürücüler. Aslında her iki kart da piyasaya NVidia'nın 3.84 referans sürücülerini baz alan sürücüler ile çıktılar. Ancak kısa süre önce her iki kart için de yeni sürücüler çıktı. Ben de testler sırasında bu yeni sürücüleri kullanmayı tercih ettim.

3DBlaster'ın kullandığı sürücü NVidia'nın son referans sürücüsü olan 5.22'yi baz almış. Üstelik referans sürücülerinin tüm özelliklerine sahip. Hatta bu ay Ace's Zone'da anlattığım gizli ayarlara bile. Yani 3DBlaster'ı seçenlerin referans sürücüleriyle, registry ayarlarıyla işi olmayacak. Creative'i bu açıdan tebrik etmemek elde değil. Tabii son sürücüleri yine böyle güncel olarak takip etmeye devam etmeleri şartıyla. Çünkü önceki GeForce'larda bunu yapmamışlardı.



Creative yeni 3DBlaster sürücüleri ile birlikte Blaster Control 4.0'ı da kullanıcılara sundu. Blaster Control oldukça şık ve kullanışlı bir arabirim ile ihtiyacınız olan tüm bilgi ve ayarları sunuyor. Buradaki tek eksik GeForce2'nin çekirdek hızını arttıramamanız. Ama bunun pratikte hiçbir zararı yok. Çünkü çekirdek hızını arttırmak zaten performans artışı sağlamıyor ve overclock ederken RAM hızını arttırmak yeterli.

Ama illa çekirdek hızını da arttırmak istiyorum diyorsanız bunu Game Launcher ile yapabilirsiniz. Blaster Control'e ek olarak gelen bu faydalı yazılım her oyun için farklı görüntü ayarları oluşturmanızı sağlıyor. Overclocking'den FSAA'ya kadar tüm ayarları bu araç üzerinden her oyun için ayrı ayrı yapabiliyorsunuz. Buradaki tek dez avantaj oyunları bu araç üzerinden çalıştırmak zorunda olmanız. Ama yine de oldukça başarılı. Kısacası 3DBlaster GeForce2 sürücüler konusunda bizden tam not aldı.

Winfast GeForce 2'nin kullandığı sürücüler ise NVidia'nın 5.13 referans sürücülerini baz alıyor. Yani 3DBlaster'ın sürücülerinden iki versiyon daha düşük ama oldukça yeni. Winfast'ın görüntü özelliklerinin ilk sayfasına yerleşen ayarları sayesinde çekirdek hızı dahil tüm ayarları yapabiliyorsunuz, biri hariç: Full Scene Anti-Aliasing. Bu özelliğin GeForce2 ile gelen sayılı yeniliklerden biri olduğunu düşününce oldukça hayal kırıcı bir durum. Gerçi 5.13 referans sürücüsünde zaten Direct3D için FSAA desteği yoktu. Ancak 5.02'den beri var olan OpenGL FSAA desteğinin konmuş olması gerekirdi. Her halde Leadtek GeForce2'nin performansını FSAA için yeterli bulmadı.

Winfast'ın sürücülerinin 3DBlaster'dan üstün yanı performansının daha fazla olması. İki versiyon eski olmasına rağmen Winfast GeForce2 sürücüleri sayesinde %1 de olsa rakibini geçmeyi başardı. Ancak stabilite olarak performanstaki başarısını yakalayamıyor bu sürücüler. Hiç kilitlenmeye yol açmasa da Winfast GeForce2 Athlon sistemimizde tüm çabalarıma rağmen Quake III'yi çalıştırmayı reddetti. Ayrıca 3DMark2000 testlerinde görüntüde bir hata tespit ettim. Görüntüde dalgalanma yaratan sorun Depth Buffer'dan kaynaklanıyor gibi geldi bana. Winfast en kısa sürede performanstan ödün vermeden FSAA'yı açmaya imkan veren ve küçük sorunları gideren yeni bir sürücü çıkaracaktır diye umuyorum. Zaten en sık sürücü güncelleyen firma bugüne kadar hep Leadtek'di.

Fiyat Performans

Leadtek'in öne geçtiği nokta işte burası. Çünkü rakibi ile arasında 24$ gibi bariz bir fark var. Gerçi kartlar piyasaya henüz çıktı-

Benchmark

			3DBlaster GeForce2 GTS	Winfast GeForce2 GTS	Winfast GeForce 256 64MB
Intel - 3dmark	800x600x16	3dmark	4198	4414	3992
		game 1 mid detail	53,8	57,5	50,5
		game 2 mid detail	44,3	45,6	46
Intel - 3dmark	1280x1024x16	3dmark	3834	3977	3101
		game 1 mid detail	53,6	56	46,6
		game 2 mid detail	43,9	44,9	40,6
athlon 3dmark	800x600x16	3dmark	4679	5154	4349
		game 1 mid detail	58,1	69,4	58,2
		game 2 mid detail	48,5	48,9	49,4
athlon 3dmark	1280x1024x16	3dmark	3992	4233	3182
		game 1 mid detail	55,9	62,6	49,2
		game 2 mid detail	48,3	42,8	41,8
intel Quake 2	800x600x16	demo1	154,4	156,7	149
	1024x768x16	demo1	156,4	154,6	125,1
	800x600x32	demo1	155,4	157,2	145,2
	1024x768x32	demo1	144,1	145,8	112,3
Intel Quake3	800x600x16	demo1	81,3	82,9	79,6
	1024x768x16	demo1	80	81,1	73,2
	800x600x32	demo1	79,9	81	76,3
	1024x768x32	demo1	70,3	71,2	59,8
Athlon Quake 2	800x600x16	demo1	161,5	x	155,5
	1024x768x16	demo1	161,5	x	127
	800x600x32	demo1	160,2	x	150,6
	1024x768x32	demo1	147	x	113,1
Athlon Quake3	800x600x16	demo1	86,8	87,4	82,6
	1024x768x16	demo1	84,6	84,5	74,5
	800x600x32	demo1	84,3	84,7	78,3
	1024x768x32	demo1	72	72,4	59,7

ğı için bu farklar biraz daha suni olabiliyor. Çünkü ilk bir ay içinde firmalar rekabet gereği fiyat ayarlamalarına gidip fiyatlarını bir parça indirecekler ve ay sonuna doğru fiyatlar belli bir dengeye oturmuş olacak ve birkaç ay öyle gidecek. Fiyat Performans değerlendirmesini o zamana bırakmayı tercih ediyorum. Yani gelecek ay veya bir ay daha sonra yapacağım karşılaştırmalı GeForce2 testine.

Ancak hem Creative hem de Leadtek beni bir konuda hayal kırıklığına uğrattı. Çünkü her iki kart da oldukça pahalı olmasına rağmen beraberinde dişe dokunur bir yazılım gelmiyor. Belki WinDVD 2000'in her ikisinde de yer almasını olumlu bir gelişme olarak görebiliriz ve Creative'in GeForce2'nin yeteneklerini tanıtan Experience CD'si ilgi çekebilir ama nerede bizim hediye oyunlarımız? İnsan bir ekran kartına 350$'ın üzerinde para verince beraberinde T&L desteğine sahip az çok yeni bir oyun bekliyor. En azından T&L desteğine sahip oyunlardan hazırlanmış bir demo paketi. Ama yok. Leadtek artık her ekran kartının içinde gördüğümüz Colorofic 3Deep'i verirken Creative buna ek olarak her ürününe koymayı adet edindiği Lava Player ve MediaRing Talk'a yer vermiş. Tamamiyle yararsız. Creative'in Experience CD'sindeki NVidia demoları ve Dagoth Moor Zoological Gardens ile avunmaktan başka bir şey yapamıyoruz.

LEVEL'ın Yorumu

Her şeyden önce unutmamak gereken bir şey var. GeForce2 altı ay önce GeForce'un yarattığı gibi bir devrim yaratmıyor. Onu aynı TNT'nin ardından çıkan TNT2 gibi düşünmekte yarar var. Zaten NVidia strateji gereği sonbaharda yepyeni bir kart çıkartıp baharda onun daha hızlı bir versiyonunu kullanmakla yetiniyor. Üstelik bu sefer ciddi RAM sorunları yüzünden performans farkı da %20-%30 seviyesinde geziyor. Öyleyse GeForce2 için acele etmeye gerek yok. Zaten kısa sürede daha iyi RAM'lere sahip yeni bir modelin çıkması yüksek bir ihtimal. Hem Creative hem de Leadtek'in kartlarına TV-Out koymaması ve beraberinde gelen yazılımları az tutması bence bunun göstergesi. Demek ki GeForce2 Pro ile birlikte TV-Out ve güzel oyunlar da gelecek. Tabii bunlar sadece varsayım. Ama her halükarda GeForce2 için aceleye gerek yok. Hele zaten GeForce'a sahip olanlar için mevcut GeForce2 çok da bir şey sunmuyor. Ancak hemen bir ekran kartı almak istiyorsanız GeForce2 hem teknolojik özellikler hem de performans olarak tüm rakiplerinin çok ama çok ötesinde. Voodoo'lar gelene kadar da ciddi bir rakibi olmayacağı açık.



ÜRÜN ÖZELLİKLERİ

3DBlaster GeForce2 GTS / **Winfast GeForce2 GTS**

Teknik Özellikler (Her iki kartta aynı)

- NVidia GeForce2 GTS işlemci (200Mhz)
- 350MHz RAMDAC
- 1.6 milyar Texel/Sn
- 32MB 6ns DDR-SGRAM 333MHz hızında
- AGP 2X/ 4X veriyolu desteği
- 256-bit 2D hızlandırma
- HDTV desteği
- Full Scene Anti-Aliasing
- NVidia Shading Rasterizer
- Cube Enviroment Mapping

Winfast GeForce 256 DDR Plus 64MB

Teknik Özellikler

- NVidia GeForce 256 işlemci (150Mhz)
- 350MHz RAMDAC
- 600 milyon Texel/Sn
- 64MB 6ns DDR-SDRAM (345MHz)
- AGP 2X/ 4X veriyolu desteği
- Cube Enviroment Mapping

3DBlaster GeForce2 GTS

Empa, Genpacom, Multimedya
Tel: (212) 599 30 50, (212) 320 10 50, (212) 216 45 68

Beraberinde Gelen Yazılımlar

- WinDVD 2000
- NVidia Experience
- MediaRing Talk
- Colorofic
- Game Launcher

Winfast GeForce2 GTS

Leadtek Türkiye
Tel: (212) 266 05 74

Beraberinde Gelen Yazılımlar

- Leadtek DVD
- Colorofic

Winfast GeForce 256 DDR Plus 64MB

Leadtek Türkiye
Tel: (212) 266 05 74

Beraberinde Gelen Yazılımlar

- Leadtek DVD
- Colorofic
- 3D/FX, Dig. Video Producer,
- Web 3D

LEVEL KARNESİ

	3DBlaster GeForce2 GTS	Winfast GeForce2 GTS	Winfast GeForce 256 DDR Plus 64MB
Teknoloji	10	10	8
Performans	9	9	9
Üretim Kalitesi	9	8	8
Fiyat/Performans	6	7	6
Ergonomi	5	2	3
GENEL	8/10	7/10	7/10

Altec Lansing

LEVEL Performans | LEVEL Ekonomi

İthalat: Ufotek Telefon: (212) 225 68 08

Dünyanın En Büyük Hoparlör Üreticilerinden Biri Türkiye Piyasasını Bir Daha Deniyor

Altec Lansing adını pek çoğunuz duymamış olmalısınız. Büyük talihsizlik. Çünkü Altec Lansing dünya da multimedya hoparlörleri konusunda liderliğe oynayan birkaç firmadan biri. Ama üzülmeyin bundan sonra sık sık duyacaksınız çünkü firma daha önce adını hiç duyuramadığı Türkiye piyasasına daha güçlü bir distribütör ile tekrar giriyor.

Dünyada zaten oldukça iyi bir isme ve geniş bir ürün yelpazesine sahip bir firma piyasaya girince bizler için sorun olur. Çünkü birçok yeni model piyasaya girdiği için hemen her ay birini inceleyerek aradaki farkı kapatmak isteriz. Ama bu sefer böyle olsun istemedim. Bu ay Altec Lansing'in yeni modellerinin tümünü inceliyoruz. Böylece hem bir merhaba demiş olalım hem de bir açığımız kalmasın.

Aslında Altec Lansing'in modelleri hiç karışık değil. Genelde belli bir standart üzerine kurulmuş birbirine benzeyen ancak her biri farklı kesimlere hitap eden bir ürün yelpazesi var. Bu açıdan Altec Lansing önemli bir boşluğu dolduracak gibi görünüyor.

Öncelikle bütün hoparlörlerde bulunan ortak özelliklere bir bakalım. İlk dikkat çeken özellik kesinlikle kalite. Altec Lansing ürün yelpazesindeki ürünlerin tümü kelimenin tam anlamıyla taş gibi. Kalite olarak Altec Lansing ile aşık atabilecek aklıma gelen tek firma Yamaha. Durum bu derece ciddi.

Tüm hoparlörlerde bulunan ikinci önemli özellik bağlantı ve kabloların çok iyi ayarlanmış olması. Bu konuda Altec Lansing ile yarışabilecek bir firma bilmiyorum. Tüm modellerde ayarlar sağ yan hoparlörde elinizin altında. Hiçbir modelde ayak altında dolaşan bir adaptör yok. Hepsinde adaptörler Subwoofer'ın içine ustaca yerleştirilmiş. Gereksiz kablolara yer verilmezken tüm kablolar, hangisinin nereye gireceğini kolayca tahmin edebileceğiniz şekilde kodlanmış. Hatta kablo uçları farklı formlarda yapılarak bir kablonun yanlış yere takılması imkansız hale getirilmiş. Ayrıca hepsi farklı renkte uçlara sahip ve girdikleri noktalarda bu renkler açıkça belirtilmiş. Ne subwoofer'lar ne de yan hoparlörler gereğinden büyük değiller ve görünüm olarak oldukça şıklar. Yani ergonomi konusunda Altec Lansing genel olarak benden tam not aldı ve hepsi birden Ergonomi ödülüne layık görüldü. Belki tek eksik 4+1 sistemlerde arka hoparlörler için ayak düşünülmemiş olması. Ama tüm arka hoparlörler duvara kolayca monte edilebilecek şekilde tasarlanmış.


ACS 33

ACS 33

Ailenin bu en küçüğü 2 yan hoparlör ve bir subwoofer'dan oluşuyor. Yan hoparlörler diğer modellerdekiyle aynı büyüklükte ancak daha güçsüz. Zaten ACS 33 sıradan kullanıcılar için üretilmiş bir model ve performanstan çok fiyatı ile ön plana çıkıyor. Ama bu sizi yanıltmasın. Her biri 5Watt gücündeki iki yan hoparlörü ve 10Watt gücündeki Subwoofer'ı ile bayağı gürültü yapabilen bir afacan. Tek kontrolü sağ yan hoparlör üzerindeki ses düğmesi. Sesi sonuna kadar kısınca kapanıyor.

En güzel yanı subwoofer'a sahip pek çok 2+1 sistemin tersine oldukça dengeli olması. Yan hoparlörler subwoofer'ı ne bastırıyor ne de onun altında kalıyor. Ancak yan hoparlörler belli bir ses seviyesinden sonra zorlanmaya başlıyor. Subwoofer ise oldukça sağlam. Bass seviyesini ses ayarlarından tamamen Bass'a çevirseniz bile pek zorlanmıyor. "Çok marifetli olmasına gerek yok, temiz sesi olsun bir de iki günde dağılmasın, mümkünse ömür boyu kullanabileyim" diyenler için.

ACS 65i

Altec Lansing bu model bolluğu içinde mavi ve şeffaf bir hoparlör çıkarmasa şaşardım. Ses olarak ACS 33'ün bir üst modeli olduğu söylenebilir. Yan hoparlörler 13Watt'a, subwoofer 27Watt'a çıkarılmış. Yani oldukça güçlü bir hoparlör. Ses kalitesi de oldukça iyi. ACS 33 gibi sağ yan hoparlördeki ses düğmesi dışında başka bir ayarı yok. "Müzik dinlemek için şöyle kaliteli güçlü bir hoparlör olsa. Aman iMac'imin mavi şeffaf takımını bozmasın" diyenler için. Yani bizi ilgilendiren bir yanı yok. Bu arada çok merak ediyorum iMac için Mavi Şeffaf plastikten masa çıktı mı? Böyle bir şey gören varsa lütfen haber versin.


ACS 65i

ACS 54

Nihayet ilgimizi çekebilecek hoparlörlere geliyoruz. ACS 54 özellikle oyuncular hedef alınarak üretilmiş bir hoparlör. 4 yan hoparlör ve bir subwoofer'dan oluşuyor ve çift stereo girişe sahip. Sağ yan hoparlör üzerinde ön ve arka hoparlörler için ayrı ses ayarları var. Yani sistem olarak Creative'in FPS2000'ine oldukça benzer. ACS 54'ün yan hoparlörleri 3" çapında ve 5Watt gücünde. FPS2000'in 2.75"lik 3.5Watt gücündeki yan hoparlörleriyle karşılaştırınca daha güçlü olması gerekiyor. Ama bana sorarsanız öyle değil. ACS 54, FPS2000'nden daha fazla ses çıkarabiliyor ama bunu yaparken ses kalitesini koruyamıyor. Ses yükseldikçe tizleşiyor ve sonunda rahatsız edici bir tınıya dönüşüyor. Ayrıca yan hoparlörlerin yanında 20Watt'lık subwoofer oldukça eziliyor. Bu yüzden her ne kadar kağıt üzerinde yan hoparlörler 20Watt gücünde olsa da bundan yararlanmıyorsunuz. FPS2000'nin toplamda 14Watt'lık hoparlörlerinin yanına 25Watt'lık çok daha güçlü bir subwoofer yer aldığı için böyle sorunları yoktu.

Bence ACS 54, FPS2000'in biraz daha alt seviyesindeki bir hoparlör. Buna bağlı olarak fiyatı da daha düşük. FPS2000 ile ACS 54 arasındaki 35$'ı önemseyenler için oldukça güzel bir seçim. Üstelik pek çok oyuncuyu tatmin edebilecek güçte. Bugüne kadar test ettiğim


ACS 54



100$ civarındaki hoparlörler için-de bir oyuncuya en uygun olanı.

ACS 56

İşte Altec Lansing'in oyuncular için asıl bombası. 4 yan hoparlör bir subwoofer'dan oluşan ACS 56 hem çift stereo hem de dijital girişe sahip. Dış görünüş olarak daha büyük olan subwoofer'ı dışında hemen hemen hemen ACS 54 ile aynı ve FPS2000'in sahip olduğu tüm özelliklere sahip. Ve ses gücü söz konusu olunca ACS 56, hem ACS 54'ün hem de FPS 2000'in oldukça ötesinde. 35 Watt gücündeki 6.5"lik subwoofer ve her biri 8.75Watt gücündeki 3"lik yan hoparlörler ile toplam 70Watt ses gücüne sahip ACS 56. Yani FPS2000'in hemen hemen iki kat ses gücüne sahip.

Üstelik subwoofer'ı çok güçlü olduğu için yan hoparlörlerin yanında ezilmiyor. Ayrıca yan hoparlörlerde daha düşük modellerde olduğu gibi ses yükseldikçe tizleşmiyor. Hep dediğim gibi bu hoparlör komşularınızın başına bela olabilecek güçte. Zaten test sırasında sevgili Cem'in yerinde hop oturup hop kalkmasını görmeliydiniz. "Kıs şunu biraz komşular polis çağıracak!!"; "Ne dedin Cem seni duyamıyorum". Tabii sosyal iletişimsizliğe yol açabileceğini de tahmin edebilirsiniz.

ACS 56'nın sağ yan hoparlörü üzerinden bass, tiz ve genel ses düzeyini ayarlayabiliyorsunuz. Üstelik ayar düğmesinin hemen arkasındaki led göstergesi sayesinde hangisinin hangi seviyede olduğunu kolayca görebiliyorsunuz. Yine sağ yan hoparlör üzerindeki bir düğme hoparlörün oyun ve müzik modları arasında geçişini sağlıyor ve oldukça faydalı.

ACS 56 şu ana kadar test ettiğim hoparlörler içinde en iyilerinden ve daha önemlisi benim için en iyi oyuncu hoparlörü. Fiyatı FPS2000'den 15$ daha fazla. Ama bence bu farka değer. Eğer sıkı bir oyuncuysanız, Dolby Digital bir hoparlör aramıyorsanız ve "hak eden hoparlöre fiyatı neyse öderim" diyorsanız ACS 56 tam sizin için. Onu tüm Altec Lansing'lerin genel olarak aldığı Ergonomi ödülünün yanı sıra Peformans ödülü ile de onurlandırıyoruz. Yani yukarıdaki Performans logosu sadece ACS 56 için.

ADA880

Altec Lansing'in son, en güçlü ve en pahalı sistemi ADA880 oldukça ilginç bir hoparlör. Onu ilginç kılan ilk özelliği 4+1 olmasına rağmen Dolby Digital desteklemesi. Normalde Dolby Digital için 4 yan hoparlör ve subwoofer'ın yanısıra bir de center gereklidir. Ama ADA880 sadece iki ön iki de arka hoparlör ile hiç de kötü olmayan bir Dolby Digital performansı sergiliyor. Bunun sebebi ön yan hoparlörlerin her ikisinin de center olabilecek seviyede olması. Her ikisinde de yer alan 3"lik drive'ların yanı sıra 1"lik tweeter bulunuyor. Bu sayede ön yan hoparlörler kendi işlevlerinin yanı sıra center'ın yükünü de kaldırabiliyor.

Arka hoparlörlerin her biri de 10Watt ses gücüne sahip ve oldukça iyi ses veriyorlar. Onları ilginç kılan ise ön hoparlörlere monte edilebilmeleri. Altlarındaki kaideler çıkarılıp ön hoparlörlerin üzerine geçiyorlar. Üstelik ön hoparlörlere takıldıklarında ayrıca kablo ile subwoofer'a bağlanmalarına gerek kalmıyor. Oldukça pratik ve akılcı bir sistem. Böylece film izlemek ve oyun oynamak gibi dört hoparlörün çevrenizde yerleşmiş olmasını isteyeceğiniz zamanlar dışında sistemi oldukça az yer kaplayan iki hoparlörlü bir sistem haline getirebiliyorsunuz.

ADA800'ün en çarpıcı parçası ise kuşkusuz subwoofer'ı. 40Watt gücündeki 8" çapında ve tam anlamıyla bir dev. Yaklaşık 30x28x40cm ölçülerindeki subwoofer'ı aynı zamanda sehpa olarak da kullanmak mümkün. Elbette ses gücü de aynı ölçüde yüksek. ADA800'ün subwoofer'ı ile istemediğiniz kadar bass'a sahip olacaksınız.

İlginç tasarımı ve yüksek ses gücü ile ADA 800 genelde ev kullanımı için çok iyi bir hoparlör. Ancak epey farklı bir hoparlör olduğu için daha çok zevkine hitap ettiği kişilerin tercih edeceği bir sistem. Yani standart bir modeldense ilginç bir alternatif.

LEVEL'ın Yorumu

Altec Lansing'in geç de olsa gelmiş olması biz kullanıcılar için çok daha fazla seçenek anlamına geliyor. Üstelik yüksek kalite ve performanslarına ek olarak makul fiyatları ile rakiplerine oldukça zor zamanlar geçirtecek gibi.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	ACS 33	ACS 65i	ACS 54	ACS 56	ADA880
	Fiyatı: 52$	Fiyatı: 101$	Fiyatı: 99$	Fiyatı: 149$	Fiyatı: 299$
Teknik Özellikler	2+1 sistem 4"lik subwoofer 15Watt gücünde 3"lik yan hoparlörler toplam 10Watt gücünde Magnetik koruma (subwoofer hariç)	2+1 sistem 6.5"lik subwoofer 27Watt gücünde 3"lik yan hoparlörler toplam 13Watt gücünde Magnetik koruma (subwoofer hariç)	4+1 sistem 4"lik subwoofer 20Watt gücünde 3"lik yan hoparlörler toplam 20Watt gücünde Magnetik koruma (subwoofer hariç)	4+1 sistem 6.5"lik subwoofer 35Watt 3"lik yan hoparlörler toplam 35Watt gücünde Magnetik koruma (subwoofer hariç) S/PDIF giriş (Dolby Digital desteği yok)	4"lik subwoofer 40Watt 3"lik yan hoparlörler ve 1"lik iki tweeter toplam 40Watt Magnetik koruma (subwoofer hariç) S/PDIF girişi ile Dolby Digital desteği Uzaktan kumanda
LEVEL KARNESİ					
Teknoloji	5	5	7	9	9
Performans	5	7	8	10	9
Üretim Kalitesi	9	9	9	9	9
Fiyat/Performans	7	5	8	9	6
Ergonomi	9	9	9	9	8
GENEL	6/10	7/10	8/10	10/10	8/10

Guillemot Racing Wheel

İthalat: Ufotek Telefon: (212) 225 68 08 Fiyatı: 45$ (Racing Wheel), 152$ (FF Racing Wheel)

Guillemot ekran kartlarının ardından direksiyonları ile de piyasada...



Bu ay incelemelerimiz az ama öz oldu sanırım. Yeni GeForce2'ler ve kaliteli 5 hoparlörün ardından her halde piyasaya yeni giren iki kaliteli direksiyon gibi güzel bir şey olamazdı. Eh "Oyunlarla ilgisi olmayan şeylere çok yer veriyorsun" diyen arkadaşlar bu ay mesut olmuşlardır umarım.

Guillemot'nun inceleyeceğimiz iki direksiyonundan biri standart model olan Racing Wheel (yaratıcı bir isim), diğeri ise FF özelliği olan Force Feedback Racing Wheel (bu isim üzerine daha çok düşünülmüş). Her iki direksiyon da uzaktan dış görünüm olarak birbirlerine oldukça benziyorlar. İkisinde de hoş dizaynları yanında ilk dikkat çeken direksiyonun ortasındaki Ferrari arması. Guillemot üşenmeyip Ferrari'den logosunu kullanma izni almış ve bunu direksiyonlarına yerleştirmiş. Elbette oyun performansına artı bir etkisi yok ama yine de hoş bir uygulama.



Her iki direksiyonu da bilgisayarınıza hem gameport hem de USB üzerinden bağlayabiliyorsunuz. Direksiyonlar kendi sürücüleriyle birlikte geldiklerinden tanıtılmaları da sorun olmuyor. Ayrıca sürücülerle birlikte yüklenen küçük bir araç yardımıyla düğmelere fonksiyonlar atamak ve direksiyonunuzun özelliklerini test etmek mümkün.

Racing Wheel

Standart ve doğal olarak daha ucuz olan model Racing Wheel düğme sayısı konusunda bir hayli zengin. Direksiyonun üzerinde iki yön pad'i var. Bunlardan biri sekiz yönlü gerçek bir yön pad; diğeri ise dört yönlü ve isteğinize göre dört ayrı tuş gibi de çalışabiliyor. Bunların dışında direksiyon üzerinde 7 ayrı tuş daha var. Direksiyonun arkasında ise 4 kulakçık gizli. Bunlardan üst tarafta olanlar vites değiştirmeye yarayan iki tuş gibi çalışıyor. Alttaki iki analog kulakçık ise pedalların yerini tutuyor. Elbette Racing Wheel normal pedallara da sahip ancak direksiyonun altına konan pedallar kullanım çeşitliliği sunuyor.

Racing Wheel'in en sorunlu yanı masaya sabitlemenizi sağlayan sistem. Oldukça uğraştırıcı ve yorucu olan sistem bence çok daha kolay yapılabilirmiş. Bunun yanında direksiyon olması gerekenden daha hafif olmuş. Herhangi bir fonksiyonu olmasa bile direksiyonun ve onu tutan kaidenin ağırlaştırılması direksiyonun verdiği hissi geliştirebilirmiş. Ama bu iki özellik dışında Racing Wheel hiç de fena değil ve bu fiyata bulunabilecek en iyi direksiyonlardan biri.

ForceFeedback Racing Wheel

FF Racing Wheel başta Racing Wheel ile hemen hemen aynı gözüküyor ancak elinize aldığınızda ortada açık bir fark olduğunu görebiliyorsunuz. En önemli fark FF Racing Wheel'nin çok daha ağır ve masif olması. Özellikle direksiyonun yapıldığı yarı sert plastik oldukça güzel bir duygu uyandırıyor. FF Racing Wheel'nin üzerinde de Racing Wheel'de ki gibi iki yön pad'i var. Biri 8, diğeri 4 yönlü olan bu pad'ler direksiyonu tutuğunuzda baş parmağınızın altında kalacak şekilde duruyor. Bunun dışında cihazın üzerinde iki düğme var. FF Racing Wheel'de düğme sayısının çok daha az olması ilginç. Ancak bu kadar tuşa zaten ihtiyacımız yok. Bence yanlış olan FF Racing Wheel'de az tuş bulunması değil Racing Wheel'de fazla tuş kullanılmış olması.

FF Racing Wheel'nin bir fazlası da sağ tarafta bulunan vites kolu. Genelde direksiyonlardaki vites kolları biçimsiz ve kullanışsızdır. Ancak Guillemot FF Racing Wheel'in üzerine oldukça şık ve rahat bir vites kolu yerleştirmiş. Eğer vites kolunu saymazsanız direksiyonun kendisi Logitech'in Wingman Formula Force'una, gövdesi ise Microsoft Sidewinder FF Wheel'e benziyor. FF Racing Wheel'nin alt kısmında aynı Sidewinder FF Wheel'de olduğu gibi bir kilitleme mekanizması var. Bu mekanizma direksiyonu masanıza kolayca sabitleyip çözebilmenizi sağlıyor. Bu sistem her ne kadar direksiyonu çok sağlam sabitlese de direksiyonu söküp takmayı pek kolaylaştırmıyor.

FF Racing Wheel'nin Force Feedback yeteneği oldukça iyi. MS Sidewinder FF Wheel ile çok benzer bir sistem kullandığından yarattığı etkiler de daha çok bu direksiyona benziyor. FF Racing Wheel ForceFeedback konusunda gayet iyi de olsa piyasadaki en iyi FF direksiyonun Logitech'in Wingman Formula Force'u olduğu yönündeki düşüncemi değiştirmedi. Ama Logitech'in piyasamızda gittikçe daha az göründüğü ve geriye sadece Sidewinder FF kaldığını düşününce FF Racing Wheel'nin gelmiş olması piyasaya biraz daha renk katacaktır.

LEVEL'ın yorumu

Guillemot piyasada az sayıda bulunan kaliteli oyun kontrol cihazı üreticileri arasındaki yerini alıyor. Racing Wheel oldukça hesaplı ve ihtiyaçları karşılayabilecek bir model. FF Racing Wheel ise çok daha yüksek olsa bile makul bir fiyata hem ForceFeedback hem de daha fazla kalite sunuyor. İsterseniz hesaplı isterseniz ForceFeedback bir direksiyon arıyor olun Guillemot'lara mutlaka bir göz atın.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ

Racing Wheel	FF Racing Wheel
Teknik Özellikler	*Teknik Özellikler*
8 yönlü yön pad'i	8 yönlü yön pad'i
4 yönlü yön pad'i	4 yönlü yön pad'i
7 ayrı düğme	2 ayrı düğme
Vites kulakçıkları	Vites kulakçıkları
Gaz ve fren kulakçıkları	Gaz ve fren kulakçıkları
Pedallar	Vites kolu
	Pedallar

LEVEL KARNESİ

	Racing Wheel		FF Racing Wheel
Teknoloji	4	Teknoloji	8
Performans	6	Performans	8
Üretim Kalitesi	7	Üretim Kalitesi	9
Fiyat/Performans	9	Fiyat/Performans	7
Ergonomi	6	Ergonomi	8
GENEL	7/10	GENEL	8/10

TNT2 ve GeForce'ların İnce Ayarları 2

Kaldığımız yerden devam ediyoruz. Bu ay sürücüler ve ince ayarları sizi bekliyor...

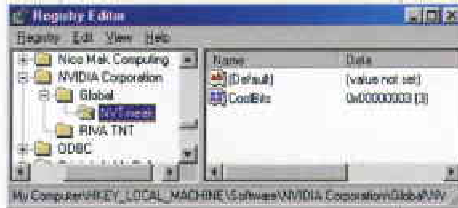
Geçen ay en son yasal ve underground sürücülerden bahsediyorduk. Aradan geçen bir ay içinde 5.xx serisinden 5.22 ve 3.xx serisinden 3.90 beta sürücüleri çıktı. Peki 3.xx ve 5.xx'in anlamı ne? 3.xx sürücüleri hem TNT serisi ekran kartlarında hem de GeForce'larda kullanılıyordu. Ancak 5.xx sürücüleri tamamen GeForce'lar için geliştirildi. Her ne kadar nVidia, GeForce'lar için halen 3.xx sürücülerini tavsiye etse ve 5.xx sürücülerinin GeForce2'ler için olduğunu söylese de bu bizi tam olarak bağlamıyor. Çünkü gerek SDRAM'li gerekse DDRRAM'li GeForce'lar 5.xx serisi sürücüler ile daha performanslı çalışıyor.

3.xx ve 5.xx sürücüleri arasındaki tek fark performans değil. 5.xx serisi Full Scene Anti-Aliasing ve S3TC doku sıkıştırma desteğine sahip. Evet yanlış duymadınız. 3dfx'in uzun süredir üzerinde durduğu ve en büyük kozu olarak gördüğü Full Scene Anti-Aliasing'i kullanmak Voodoo5'lerden önce GeForce2'ler sayesinde mümkün oldu. Gerçi performans olarak FSAA büyük kayıplara yol açıyor. Ancak düşük çözünürlüklerde FSAA ile yeterli performans ve çok iyi görüntü kalitesi elde etmek mümkün. Bu konuyla ilgili daha fazla bilgiyi bu ayki GeForce 2 yazımızda bulabilirsiniz.

Peki bu iki seriden hangi sürücüleri kullanmalı? Ben 3.xx serisinden halen 3.84'ü tavsiye ediyorum. Özellikle TNT ve TNT2 kullanıcılarının tercihi bu olmalı. 5.xx sersinden ise 5.16 bence şu an en stabil çalışanı. Ancak 5.xx serisini sadece GeForce sahipleri kullanabilecek. Bu sürücüleri ve diğer tüm nVidia referans sürücülerini www.reactorclinical.com adresinde bulabilirsiniz.

Registry ayarları

Kendinize en uygun sürücüyü yükledikten sonra ince ayarlara geçebiliriz. Bu ayarları 3.84 sürücüsüne göre anlatacağım ancak hemen herşey 5.16 sürücüsü için de geçerli. İşe registry ayarlarından başlıyoruz. Overclock işlemini yapabilmek için öncelikle ekran kartımızın gelişmiş ayarlarının tümünü aktif hale getirmeliyiz. Bunun için [HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\NVIDIA Corporation\Global\NVTweak\] anahtarını bulun. Pek çoğunuz bu anahtarı bulamayacak. Çünkü 3.72'den sonraki sürücülerde bu anahtar yok. Ancak kendiniz son iki basamak olan [Global\NVTweak\]'i yaratabilirsiniz. Daha sonra NVTweak seçili iken sağ tarafa sağ tıklayarak yeni Dword değeri ekleyin. Bu değere CoolBits adını verin ve değer olarak 3 atayın. Böylece gelişmiş ayarlara Hardware Options isminde yeni bir sekme eklenecek ve Direct3D ayarlarından V-Sync'i kapatabileceksiniz.



İkinci bir registry ayarı ile 16-bit modunda Multi-Texture kullanma şansımız olacak. Sadece OpenGl destekli oyunlarda ve 16-bit'te de olsa performans artışı oldukça iyi. Bunun için [HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\Class\Display\000x\NVIDIA\OpenGL] isimli anahtarı bulun. Burada 000x olarak geçen değerdeki x herhangi bir rakam olacaktır. Siz en büyük rakama sahip olanı seçin. Bu anahtarı seçtikten sonra sağ tarafa sağ tık yapıp yeni Dword değerini seçin ve bu yeni değere ForceMultiTexture adını verin. Değer olarak da 1 atayın.

Direct3D ayarları

Artık gelişmiş görüntü ayarlarını yapabiliriz. İlk önce Direct3D ayarlarına girin. Burada Enable fog table emulation'ı seçebilirsiniz. Eğer bir sorunla karşılaşırsanız seçili hale getirmeyi deneyin. Adjust Z-Buffer depth to rendering depth if unequal ayarını kendi seçili halinde bırakın. Enable alternate depth buffering technique ayarını seçmemek 16-bit'te küçük bir performans artışı sağlayabilir ama bence seçili bırakıp görüntü kalitesinde atış sağlamak daha mantıklı.

Mipmap Levels'ı bence 0 olarak bırakın. Ama farklı değerler atayıp denemeler yapabilirsiniz. Auto-Mipmap Method'u Trilinear/8-tap anisotropic ayarına getirirseniz görüntü kalitesi yükselecektir ama bilinear olarak ayarlarsanız performans artışı sağlarsınız. Mipmap Detail Level'ı mutlaka Best Image Quality'de tutun. Display logo when running Direct3D applications, adından da anlaşılan bu gereksiz ayarın daima kapalı olmasında fayda var. Belki meraktan bir kere denenebilir.

PCI texture memory ayarını sadece PCI kartlarda geçerli olduğu için 0 olarak bırakın. Texel Alignment ayarıyla oynamamakta fayda var. Disable vertical sync'i ise sadece benchmark yapacağınız zaman seçin edin. Normal zamanlarda V-sync'in açık olması görüntüde oluşabilecek bozulmaları engeller.

OpenGl Ayarları

Enable buffer region extension'ı seçin, performans artışı sağlayacaktır. Allow dual planes'de seçili olsun. Ancak bir önceki ayarı seçmediyseniz bunu da seçmeyin. Use fast linear-mipmap-linear filtering'i seçmek performansı, seçmemek ise görüntü kalitesini arttıracaktır. Enable anisotropic filtering, bu ayarında seçili olması görüntü kalitesini arttırır. Enable alternate depth buffering'i seçmek Direct3D'de olduğu gibi 16-bit'te görüntü kalitesini arttırıp performansı bir parça düşürüyor. Disable support for enhanced CPU instruction sets, her hangi bir sorunla karşılaşılmadığı sürece seçilmemesi gereken bir ayar.

Default color depth for textures'ı zevkinize göre belirleyin. 32-bit seçmek görüntü kalitesini, 16-bit seçmek performansı arttıracaktır. Buffer flipping mode'un Auto-select olarak kalmasında fayda var. Vertical sync'i On by default olarak ayarlayın ve sadece benchmark yaparken kapatın.

Use up to x MB of system memory for textures in PCI mode bu ayar yine sadece PCI ekran kartları için geçerli olduğundan 0 olarak bırakın.

Overclock İşlemi

Registry ayarları sayesinde çıkan Hardware Options sekmesinde Allow Clock Frequency Adjustment'ı seçin ve bilgisayarınızın isteğine uyup Windows'u yeniden başlatın. Artık buradan ekran kartınızın çekirdek ve RAM hızı ile oynayabilirsiniz. Her iki değeri de 5MHz'lik parçalarla arttırarak stabilite ve görüntü sorunları çıkmayan en yüksek değeri yakalamaya çalışın. Her değer artışından sonra Quake III gibi sisteminizi zorlayabilecek bir oyunda ve yüksek çözünürlükte sorun çıkıp çıkmadığına bakın. Daha sonra hızı arttırmak veya azaltmak isterseniz Windows'u yeniden başlatmanız gerekecek. Gerçi sistem bu konuda bir uyarıda bulunmuyor ancak bunu yapmazsanız ekran kartı ayarladığınız çekirdek ve RAM hızlarından düşük hızlarda çalışabiliyor. Yani her Windows ayarında sadece bir kez ayar değiştirme hakkınız var. En yüksek performansa sahip stabil bir ayar yakalayınca Apply these settings at start-up'ı seçerek bu ayarın sürekli olarak geçerli olmasını sağlayabilirsiniz.



DONANIM PAZARI

Donanım Pazarı bölümümüzde her ay sizler için üç konfigürasyon önerisi vereceğiz. Burada ki ilk amacımız sizin için ürün tavsiyelerinde bulunmak. İkinci amacımız ise sağlıklı bir konfigürasyon oluştururken hangi ürünlerin birbirleriyle daha sağlıklı çalıştığını, hangi seçimlerin daha doğru bir performans dengesi oluşturduğunu göstermek. Donanım Pazarında verilen fiyatlar piyasadaki reel fiyatlardır ve KDV dahil edilmemiştir.

Sistem

Ana Bileşenler	Ekonomik	İdeal	Süper
İşlemci	Intel Celeron 500 Empa/Datagate Fiyatı: 100$	Intel Pentium III 600 Empa/Datagate Fiyatı: 240$	AMD K7 700 4K/Çizgi/Karma/Multimedya Fiyatı: 310$
Anakart	ABIT VA6 Tellioğlu/Karma Fiyatı: 78$	ASUS P3V4X Boğaziçi, Çizgi Elektronik Fiyatı: 118$	Abit KA7 Tellioğlu/Karma Fiyatı: 170$
Bellek	64MB SDRAM Fiyatı: 55$	128MB SDRAM Fiyatı: 108$	256MB SDRAM Fiyatı: 216$
Hard-disk	10.2GB Quantum Fireball lct Empa/Karma Fiyatı: 99$	20.4 GB Seagate Barracuda Datagate/Karma Fiyatı: 190$	28.4 GB Seagate Barracuda Datagate/Karma Fiyatı: 260$
Ekran Kartı	Diamond Viper II Multimedya Fiyatı: 195$	Creative GeForce Pro Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 280$	Creative GeForce2 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 373$
Monitör	15" Hyundai S670 Empa/Multimedya Fiyatı: 147$	17" Nec FE700 Genpacom Fiyatı: 340$	19" Nec FP950 Genpacom Fiyatı: 855$
CD ve DVD-ROM	Toshiba 48X 6702 CD Karma Fiyatı: 50$	Pioneer 10X DVD Multimedya Fiyatı: 130$	Creative Encore8X DXR3 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 250$
Ses kartı	Creative SB Live Value Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 53$	Creative SB Live Player Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 81$	Creative SB Live Platinium Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 199$
Modem	Apache V90 Int. Multimedya Fiyatı: 44$	Diamond Supra Max Karma/Multimedya Fiyatı: 91$	Diamond Supra Max Karma/Multimedya Fiyatı: 91$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya Fiyatı:83$	Elan Vital T-5 Çizgi Elektronik Fiyatı:66$	Elan Vital T-10 Çizgi Elektronik Fiyatı:79$
Klavye ve Mouse	Genius Venus'e dahil	Microsoft Value Pack Microsoft Fiyatı:35$	Microsoft IntelliEye ve Elite Keyboard Microsoft Fiyatı:80$
Hoparlör	Genius Venus'e dahil	Altec Lansing ACS 56 Multimedya Fiyatı:149$	Creative DTT2500 Multimedya Fiyatı:295$
Floppy	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$
Toplam fiyat	914$	1838$	3180$

Yan Ürünler	Ekonomik	İdeal	Süper
TV kartı	Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyatı:65$	Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyatı:65$	Hauppaupage TV Bilgitaş Fiyatı: 141$
Yazıcı	HP 710C HP Fiyatı:141$	Epson Stylus 640 Romar Fiyatı:205$	Epson Stylus Photo 900 Romar Fiyatı:420$
Tarayıcı	Mustek 1200CU Multimedya, Mascom Fiyatı:87$	HP Scanjet 4200CU HP HP Fiyatı:252$	Epson GT-7000 C Romar Fiyatı:289$
CDRW	Ricoh 6424 Multimedya, Ufotek Fiyatı: 218$	Yamaha 8424 Multimedya Fiyatı:235$	Yamaha 8424S Multimedya Fiyatı:235$
Web Kamerası	Avermedia Multimedya Fiyatı: 69$	Philips Vesta Pro Boğaziçi/Karma Fiyatı:83$	Creative Webcam GO Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı:139$

Firma Telefonları

4K	(0212) 259 38 00
Bilgitaş	(0212) 275 10 70
Boğaziçi	(0212) 217 29 29
Çizgi Elektronik	(0212) 273 14 91
Empa	(0212) 599 30 50
Genpacom	(0212) 320 10 50
HP	(0212) 224 59 25
Karma	(0212) 239 32 00
Leadtek Türkiye	(212) 366 05 74
Multimedya	(0212) 216 45 68
Pampa	(0212) 256 65 90
Romar	(0212) 252 08 09
Tellioğlu	(0212) 213 34 40
Ufotek	(0212) 336 61 23

Teknik Servis

Bu ay ilk defa Teknik Servis bölümünde başım dik olarak karşınıza çıkabiliyorum. Çünkü bu ay içinde sizlerden gelen maillerin bir kaçı hariç hepsini cevaplayacak vaktim oldu. Gerçi bu ay bir yandan donanım incelemesi yaparken bir yandan futbol menajerlik oyunları inceledim ve diğer bir yandan da Asheron's Call ve Everquest evrenlerinde dolanıp durdum. Yani bin parçaya bölündüm. Ama insan isteyince her şeye vakit bulabiliyormuş. Uzatmayalım da bu ay size ne gibi cevaplar yollamışım bir bakalım.

Sevgili Tuğbek Ölek,

Level gibi bir dergiye teknik eleman olarak gelebildiğinize göre, boş bir kişi olmadığınızı düşünerek sorularımı yöneltmek istiyorum:

1. Benim 32X LG bir CD-ROM driver'ım var (1998'in son aylarında almıştım, Kasım veya Aralık). Fakat WinDac adlı programda CD tracklerini .wav uzantılı dosyalara çevirirken dikkat ettiğimde hızın kesinlikle 8X'in üzerine çıkmadığını gördüm. Ortalama hızı ise 3.7 - 4.2X arasında. CD-ROM driver'da veya makinada bir problem mi var, yoksa bu hız normal midir? Değilse normalleştirmek için ne yapmam lazım? Böyle bir CD-ROM driver'ın ortalama çalışma hızı kaç X olmalıdır?

2. Ben bir CD-REWRITER alacağım. Ama alsam mı almasam mı çelişkisine düştüm. Çünkü DVD'ler yaygınlaşınca CD'ler ölü yatırım olacak ve DVD'lerin yaygınlaşmasına da az kaldı. Fakat yine de yeni bir harddisk almaktansa bilgilerimi taşınabilir yapmak ve müzik CD'si çekebilmek fikri beni cezbediyor. Nisan sayısındaki tavsiyeleriniz doğrultusunda alacağım inşallah bir tane. Bu pek soru olmadı ama olsun değerli fikirlerini beyan et yine de :))

3. DVD-RAM ile DVD-WRITER arasındaki fark nedir ? DVD-RAM ne işe yarar , fiyatı ne kadardır ?

4. T-1'lerin çalışma prensibi nedir? Yani ne üzerine kuruludur, (mesela Barracuda uydu sistemi)? Ortalama kaç kb/s ile download yapabilir? Fiyatı ne kadardır? T-3'lerin fiyatı ve download hızı nedir?

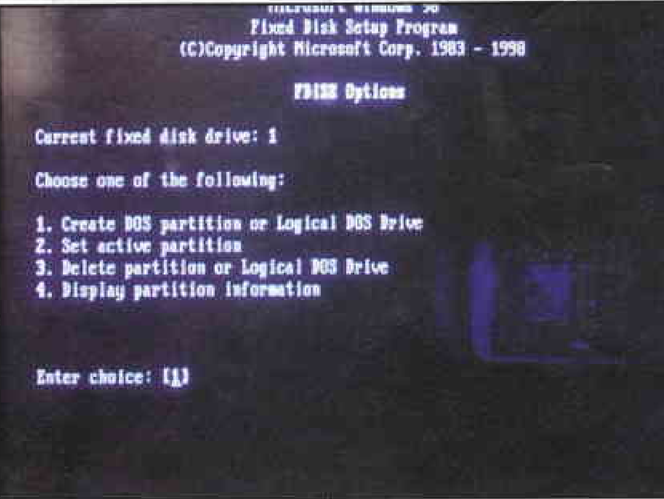
Şimdilik sorularım bu kadar... Yayınlayabildiğiniz takdirde Nisan sayısında posta köşenizde yayınlamanızı rica ediyorum. Eğer yayınlayamazsanız bile yakın zamanda cevap olarak bir mail yollarsanız çok memnun olurum. Şimdiden teşekkürler. Başarılar...

Önder

LEVEL Merhaba,

Cevabın tam bir ay sonra geldiği için kusura bakma. Ama bu ay üstümde fazla iş vardı. Neyse gelecek sayıda göreceksin zaten derginin yarısı E3 yazılarıyla dolu.

1. Ben de 98'in ilk aylarında bir LG CD-ROM sürücü almıştım. Geçen sene değiştirmek zorunda kaldım. Çünkü CD'lerin çoğunu okumuyordu. Pek çok eski CD-ROM sürücüde olan bir problemdir bu. Senin CD-ROM sürücün de oldukça eskidiğine göre artık ona daha dikkatli davranmazsan yakında bu problemle karşılaşman büyük bir olasılık. Ama CD-ROM'un eskimesinden dolayı performansının düşmesi



çok mühim değil. Elbette CD-ROM'lar yaşlandıkça yavaşlıyor. Ama performans düşmesi genelde oldukça azdır. Senin WinDac'da **gördüğün performans ise CD-ROM performans ise gerçerli bir krater değil**. Çünkü bu hız öncelikle senin işlemci hızına bağlı. Ayrıca IDE veriyolu, harddisk hızı gibi başka etmenler de bu hızı değiştirir. Ve genelde senin de gördüğün gibi CD-ROM'un kendi hızından düşüktür.

2. Bence al. DVD-ROM yaygınlaşsa bile yakın gelecekte DVD-ROM yazıcıların yaygınlaşmasını beklemiyoruz. O yüzden CDRW'ler hala fazlasıyla cazip.

3. DVD-RAM aslında DVD-ROM yazıcı değildir. Ama gerçek DVD-ROM yazıcılardan hem daha ucuzlar hem daha kolay bulunabiliyorlar. Ama sonuçta DVD-RAM 600 doların üzerinde DVD-ROM yazıcılar ise bin dolarlarla ifade ediliyor. Ve her ikisinin de Türkiye'de bulunabilirliği çok az. Eğer bu konuda ciddiysen veya öyle olan varsa SKY İthalat (Tel: (212) 225 68 08) ile görüşmesinde fayda var. Çünkü bulunabilirse sadece onlarda bulunabilir ve bu konuda benden daha bilgililer.

4. T-1 bir tür kablo sistemi. Leased Line yani ISDN'e benzer bir çalışma prensibi var. Hızı ise 1554k. Başka bir deyişle 30 modeme eşit. Böyle bir sistemle 180kb/s download yapabilirsiniz. Ve aylık fiyatı 800 dolar civarında. Ama bunların hepsi Amerika için geçerli. Çünkü bizde böyle bir sistem yok. T-3'e hiç girmeyelim istersen...

Sevgili Tuğbek;

Sorularımın oyunla ilgisi olmadığı için sana yazmayı tercih ettim.Şimdiden teşekkürler.

Sence en iyi (performans-yazılım) direksiyon-pedal takımı hangisi? (FF olmalı) USB olanlar daha mı iyi?

Bende 2 USB var şu anda birini kullanıyorum (modem).Diyelim ki bende 3-4 USB alet var ben bunları ayrı zamanlarda istediğim gibi söküp takabilir sorunsuz kullanabilir miyim? Ayrıca USB'den nasıl network kurulur, hızlı olur mu ?

USB ekran kartı var mı? (Ne soru ama kafayı bunla bozdun mu diycen yine de ciddi olarak sordum.)

Dergideki en manyak Quake'çi hangisi ona da ayrı bir mail atacam

Hadi sağol...

Emre "MEZARCI" Terzioğlu

LEVEL Merhaba,

ForceFeedback direksiyon için, benim tavsiyem Sidewinder FFWheel. Zaten onun dışında sadece Logitech'in FF direksiyonu var. Ha unutmadan bu ay Guillemot'un FF direksiyonunu da incelemiş olmalıyım. Bir o yazıya bak. Eğer aksini belirtmemişsem Microsoft FF. USB cihaz her zaman daha sorunsuzdur. Ama oyun kontrol cihazlarında bunu abartmamak lazım. Çünkü gameport da aynı USB gibi hot-swappable'dır. Yani istediğin zaman söküp takabilirsin.

USB'den network kurmak için USB Laplink kablosuna ihtiyacın var. Bu ucuna modül eklenmiş bir USB kablosudur. Eğer iki bilgisayarı birbirine bağlayacaksan bir laplink bir de normal USB kablosu gerekiyor. İkiden fazla her bilgisayar için buna bir USB Laplink kablosu daha eklemelisin.

USB her cihazı istediğin zaman söküp takabilirsin.

USB ekran kartı yok. USB'nin veriyolu hızı ekran kartı için yeterli değil.

En manyak Quake'cı Kaan. On-line köşesini genelde o yazar.

Merhaba,

İlk olarak network hakkında size bir şeyler sormak istiyorum. Ben ve arkadaşım bilgisayarlarımızı network kartıyla bağlayıp oyun oynamak istiyoruz. Chip dergisinde bunun nasıl yapıldığı hakkında bir yazı okudum fakat, pek bir şey anlayamadım. Lütfen iki bilgisayarı oyun oynamak amacıyla bağlamak için neler gerektiğini ve bunların fiyatlarını yazar mısınız?

Cevabınızı çok acil bekliyorum

Yusuf Eker

LEVEL Merhaba,

Network için gerekenleri kısaca anlatacağım ancak, bunlar iki bilgisayar için gerekli olanlar. Mektubundan iki bilgisayarı bağlayacağınız sonucuna vardım. Umarım yanılmamışımdır.

Öncelikle iki network kartına ihtiyacın var. Piyasada genelde Realtek ve Surecom bulunuyor. Bu iki kart da oldukça iyi iş görür. Fiyatları 20 dolar veya altında olmalı. İkinci ihtiyacın olansa bir Cross CAT5 kablo. Bu kabloyu hazır alabileceğin gibi istediğin uzunlukta yaptırabilirsin de. Fiyatı 2-3 milyon bir şey. Yapman gereken aslında çok basit. Kartları takıp sürücüleri yükledikten sonra iki network kartını CAT5 kablo ile bağla. Daha sonra masaüstündeki "Ağ Komşuları" simgesine sağ tıkla. Eğer bu ikon yoksa network kartının sürücülerini yükleyememişsin demektir.

Buradan "ekle" tuşuna basarak gerekli istemci, protocol ve servisleri yüklemelisin. Client for Microsoft Networks Family yüklemen gereken istemci. IPX/SPX uyumlu iletişim kuralları, NetBUI, TCP/IP ise protokoller. Microsoft Ağları İçin Dosya ve Yazıcı Paylaşımı isimli servisi de yükledin mi her şey hazır demektir. Tabii önce bir Windows CD'sini takıp gerekli dosyaların yüklenmesini beklemeli ve ardından bilgisayarı yeniden başlatmalısın.

Merhaba,

Bu ayki Level'deki Ace's Zone sayfası hakkında sormak istediklerim vardı. Öncelikle underground sürücüleri çok aramama rağmen bulamadım. Acaba adreslerini yazabilir misiniz? İkinci olarak TNT2 yazınızın gerçekten büyük bir kesime hitap ettiğini düşünüyorum. Ama neden sadece bir sayfa ayırdınız, esas ayarları haziran ayına bıraktınız? Bütün bir ay nasıl geçecek?

Şimdiden teşekkürler
Saygılar ve başarılar:))
Baykal Çakıcı

LEVEL Merhaba Baykal,

Underground sürücülerin adreslerini yazmasam daha iyi. Yani sonuçta underground'lar değil mi? Ama işine yarayacaklarsa ne önemi var ki? http://www.reactorcritical.com/download.shtml burada onlarca detonator sürücüsü var. Benim tavsiyem 3.84'ü kullanman. Ama 5.16 ile full-scene antialiasing'e bir göz atabilirsin. Sadece bir sayfa ayırmamın nedeni yer darlığı... Bir ayda üstün körü yapıp geçmek istemedim. Ama iki sayfa ayırma şansım da yok. Yani ne mektupları kısabilirim ne de incelemeleri... Ayrıca donanıma ayrılan sayfa sayısı da net. Bu yüzden iki aya dağıtmayı tercih ettim.

Selam,

İyi ki bu teknik servis bölümünü açtınız, yoksa ben ne yapacaktım? Ben bir iki soru sormak istiyorum ve sormak istemekle kalmayıp soruyorum...

1. DVD-ROM alıp da film izlemek için bilgisayarın konfigurasyonunun önemi var mı (ki eminim vardır)?

2. Varsa bu en az ne olmalı?

3. Yine varsa düşük konfigürasyon filmi izleme kalitesinden neler alıp götürür?

4. Donanım pazarı bölümundeki Toshiba 48x 6702 CD-ROM aynı zamanda DVD-ROM görevi yapar mı yapmazsa onu neden oraya koydunuz? Sorularıma burada son verip cevaplayacağınızı düşünerek teşekkür ediyorum.

Doğa Kocagöz

LEVEL Merhaba Doğa,

Sorularının cevapları şunlar,

1. Evet vardır.

2. DVD filmleri mpeg kartı kullanmadan sadece software ile çözmek için en az PII 350 işlemciye ihtiyacın var. Eğer işlemcin bundan düşükse görüntü kaybı olmaz. Ancak kare atlatma olur. Yani film, performansın azlığına bağlı olarak atlaya atlaya oynar.

4- Toshiba 6702 sadece CD-ROM'dur. Yani DVD-ROM sürücü işlevi görmez. Onu oraya koydum çünkü daha ucuz. Ekonomik bir sistemde aradaki 40-50 dolarlık fark çok önemlidir.

İyi Günler
Sayın Tuğbek Ölek,

Ben LEVEL dergisinin hayranıyım. Hiç bir sayını kaçırmıyorum. Lafı fazla uzatmadan soruma geçiyorum. C sürücümü ikiye nasıl bölerim ve bölünce sistemi yeniden kurmam gerekir mi? Cevabı e-mail'le gönderebilirseniz sevinirim.

Saygılarımla
Orkun Coşkun

LEVEL Merhaba Orkun,

Hard-diski ikiye bölmenin tek yolu f-disk dediğimiz program yoluyla olur. Bu program DOS üzerinden çalışır ve uygulandığında hard-disk üzerindeki herşey silinir. Eğer hard-disk içindeki herşeyi yedeklersen bunu yapabilirsin. Ancak daha önce yapmamış birinin kendi başına hareket etmesindense bir başkasından yardım almasını tavsiye ederim.

Selam,

Ben Emre! Benim ufak bir sorunum var ve bunu size sormak istedim! Benim sistemim athlon600 asus k7m anakart creative ultra tnt2 128 MB PC133 RAM 19 inç hyundai 17 GB HDD... Sorunumsa, geçenlerde internete doğru düzgün bağlanamadığım için modemimi değiştirip Diomand Supra Max USB modem aldım! Fakat modemi taktıktan sonra bilgisayarım açılmamaya başladı, cheking rvram deyip öylece kalıyordu. 2 gün boyunca uğraşmama rağmen bir sonuç alamadım. Modemi söküp denemekse hiç aklıma gelmedi, çünkü modemi ilk taktığımda çok sorunsuz şekilde çalışıyordu! Bunun üzerine bilgisayarcıya gittim ama orada modem olmadığından dolayı hemen açıldı! Eve gelip modemi ve Microsoft Sidewinder Precision Wheell'i sistemden çıkarınca PC sorunsuz şekilde açıldı! Ben 220 volt olan güç kaynağının yetişmediğini düşünüyorum. Bunun için ne yapmam gerekir? Monitör gücünü kasadan alıyor monitörün kablosunu değiştirip direkt piriz kablosu taksam olur mu? Olsa bile güç kaynağında büyük bir rahatlama olur mu? Ya da illa güç kaynağımı değiştirmem mi lazım? Kadıköy piyasasında 300 volt güç kaynağı bulabilir miyim? Ufak bir sorum daha var: Asus K7m anakart PC 133 ram destekliyor mu? Cevaplar için şimdiden teşekkür ederim! Bana e-mail yoluyla cevap vermeniz çok iyi olur, çünkü Haziran'a daha çok var! Başarılarınızın devamını dilerim...

Emre Yenigezer

Not: (Son anda aklıma geldi!) Modemi PC açıldıktan sonra taktığımda gene sorunsuz şekilde çalışmaya devam ediyor ama sanki monitörün görüntüsü biraz bozulur gibi oluyor titriyor falan!

LEVEL Merhaba Emre,

Açıkçası oldukça iyi bir teşhis koymuşsun. Tebrik ederim. Güç kaynakları pek fark edilmese de çok önemli bir sorun. Erozyon gibi bir şey. Şimdilik tehlikenin kimse farkında değil ama böyle giderse yakında herkes güç kaynağını değiştirmek zorunda kalacak. Çünkü piyasadaki güç kaynaklarının çok büyük bir bölümü çok ama çok kötü kalitede.

Monitörü çıkarman işe yarar mı açıkçası bilmiyorum. Benim bildiğim kadarıyla monitörü güç kaynağına taksan bile burada monitöre elektrik sağlayan ikili priz gibi basit bir devredir. Yani bu güç kaynağının içinden gelmez. Ama yanılıyor da olabilirim veya piyasadaki güç kaynakları arasında farklılıklar da olabilir. Bir dene... Oldukça kolay bir iş bu. Yani sadece kablo değiştirmek. Eğer işe yararsa ne güzel. Ama işe yaramazsa yeni bir güç kaynağını nereden bulursun bilmiyorum. Çünkü söylediğim gibi piyasadakiler çok kötü genelde. Eğer yeni bir tane gerekirse Elan Vial veya TASK dene. En azından güvenilir markalar.

Tuğbek Ölek

KİTAPLAR

DON KİŞOT'TAN BUGÜNE ROMAN/JALE PARLA, İLETİŞİM yayınevi

ALBAYIM BENİ NEZAHAT İLE EVLENDİ/İLHAMİ ALGÖR, DOST KİTABEVİ yayınevi

32 BÜST/Bülent Erkmen , Ofset Yapımevi

PROUST YAŞAMINIZI NASIL DEĞİŞTİREBİLİR/Alain De Botton, Sel yayınevi

EVİMİZİN TEK ISTAKOZU/Selim İleri , Oğlak yayınevi

KÖŞEYE KISTIRMAK /Paul Auster, Can yayınevi

BENGAL GECELERİ/Mircea Eliade, İthaki yaınevi

ŞAKİR PAŞA KÖŞKÜ / AHMET ŞAKİR VE ŞAKİRLER Nermidil Erner Binark, Remzi yayınevi

BRIDGET JONES'UN GÜNLÜĞÜ/Helen fielding, Gendaş ayınevi

KAPTAN YEMEĞE ÇIKTI VE TAYFALAR GEMİYİ ELE GEÇİRDİ/Charles Bukowski, Parantez yayınevi

MÜZİK

'N Sync: No Strings Attached

Soundtrack: Mission:Impossible 2

Santana: Supernatural

Sisqo: Unleash The Dragon

Joe: My Name Is Joe

Creed: Human Clay

Toni Braxton: The Heat

504 Boyz: Goodfellas

Dixie Chicks: Fly

Faith Hill: Breathe

Bu yıl altıncısı düzenlenen geleneksel İTÜ Rock Festivalinde Gürol Ağırbaş, Pilli Bebek, Feridun Düzağaç, Abraxas, False In Truth, Diken, Mor ve Ötesi, Blöf, Comma, Radical Noise, Kesmeşeker, Çığlık, Hysteria, Ascraeus, Acil Servis, Ex-humanity, Antiselence, Gökalp Baykal Band ve Knight Errant sahne aldı.

Her sene Atina'da düzenlenen Rockwave Müzik Festivali'nde bu sene çıkacak olan şunlar:

12 Temmuz Çarşamba: Oasis • Moby • Flaming Lips • Muse • Closer

13 Temmuz Perşembe: Tripes • Super Grass • Apollo 440 • Elastica • Gallon Drunk

14 Temmuz Cuma: Iron Maiden • Dream Theater • In Flames • Septic Flesh • On Thorns I Lay.

Konserler hakkında daha fazla bilgi için http://www.didimusic.gr adlı adrese bakabilirsiniz.

Rockwave festival

12-15

blur

garbage

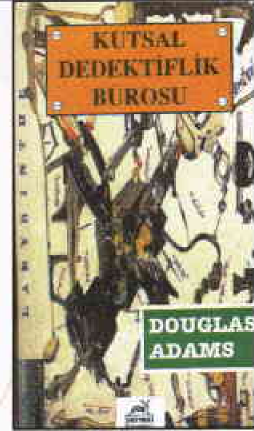
PLACEBO

patti smith

Kutsal Dedektiflik Bürosu

Douglas Adams

Her Otostopçu'nun Galaksi Rehberi serisi ile sadece bilim kurgu okurlarının değil, aynı zamanda fantezi ve hatta mizah okuyucularının da ilgisini çeken Douglas Adams'ın Kutsal Detektiflik Bürosu (Dirk Gently's Holistic Detective Agency) isimli kitabı, Sarmal Yayınevi'nden Sevil Cerit'in çevirisiyle çıktı. Kitaplarında hemen her türlü yöntemi (herhalde bunun yerine karmaşa kelimesi de geçerli olabilir) kullanan Douglas Adams'ın Kutsal Detektiflik Bürosu için hayalet/korku/dektektif/zamanda gezinti/komedi konulu bir roman denebilir. Çevirmenin oldukça zorlandığını düşündüğüm romanı ilk okuduğumda gerçekten şaşırdım ama, bundan daha önemlisi çok eğlendim. Aslında başka zaman oldukça saçma gelebilecek bir çok konu (Örneğin kanepenin merdivenlerden çıkarılırken aralığa sıkışması, bunun için MAC altında yazılan bir programın günlerce çalışıp bir çözüm üretememesi) roman içerisinde o kadar iyi işlenmiş ki okurken yapabileceğiniz tek şey ona inanmak. Ve Douglas Adams'ın en iyi yaptığı şey olan kitap içerisinde aslında birbirinden çok ayrı olduğu düşünülen bir çok karakter kullanması, daha sonra aslında hepsinin bir ortak noktası olduğu ve sorunun çözümünün zaten burada yattığının anlaşılması. Kutsal Detektiflik Bürosu çeşitli türlerden bir çok okuyucunun sıkılmadan rahatlıkla okuyabileceği oldukça ilginç ve buram buram zeka kokan bir kitap:



"Elektronik Keşiş, bulaşık makinesi ve video kayıt cihazı gibi, zaman kaybını önlemek için yapılmış bir makinaydı. Bulaşık makineleri can sıkıcı tabakları yıkar ve sizi bu sıkıntıdan kurtarır. Elektronik Keşişler de sizin için bir şeylere inanır ve böylece, bütün o şeylere inanmak gibi gittikçe zahmeti artan bir işi yapmaktan sizi kurtarır. ...Savaşın barış olduğuna, iyinin kötü olduğuna, ayın mavi peynirden yapılmış olduğuna ve Tanrı'nın belli bir posta kutusuna gönderilecek çok miktarda paraya ihtiyacı olduğuna inanmakla geçen çılgınca bir haftadan sonra..."

Bir Ridley Scott Filmi

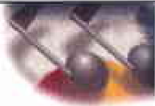
The Gladiator

Benim için oldukça sessiz ve sakin geçen sinema hayatı, ölü sezona girmeden son bir kere daha hareketlendi ama sanırım bu sezonluk bu kadar... Evet sıra şimdi Arena'ya çıkmaya geldi... Bir kenarda General Maximus, diğer tarafta ise Roma'nın demokrasi karşıtı, korkak, kendine güveni olmayan ve en önemlisi kardeşine aşık olan yeni imparatoru. Bu savaşı kim kazanacak dersiniz...

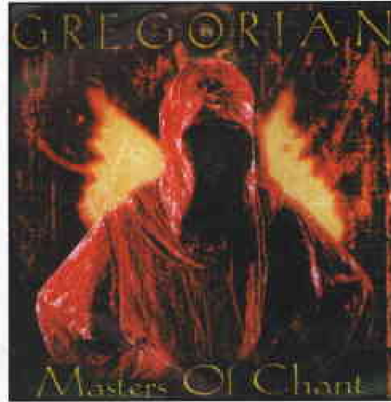
Film Roma ordularının General Maximus komutasında Germania barbarlarını bozguna uğratması ile başlıyor. Bu sahne Braveheart'ta Fransız orduları ile İskoç halkının savaşı ve Er Ryan'ı Kurtarmak'ın başındaki çıkartma sahnelerini hatırlattı. Çok hızlı ve dehşet bir şekilde başlayan film, sonuna kadar bu temposunu koruyor. The Gladiator özellikle Alien ve Blade Runner gibi baş yapıta imza atan Ridley Scott için arada yaptığı (GI Jane) gibi korkunç filmler sonrasında (ki bunlarda senaryodan dolayı yapabileceği pek bir şey yoktu) ve Maximus rolündeki Russel Crowe için de Köstebek sonrasında asıl çıkış filmi olduğu söylenebilir. Film, ölmekte olan Roma İmparatoru Marcus Aurelius'un imparatorluğu oğlu Commodus yerine Maximus'a devretmek istemesi ve bunun üzerine çılgına dönen Commodus'un Maximus'u ve ailesini öldürtmek istemesiyle başlıyor. Öldürülemeyen Maximus'un geri dönerek intikam almaya çalışması ve tabii ki sadakatle bağlı olduğu Marcus Aurelius'un son isteğini yerine getirmeye çalışmasıyla heyecan doruk noktasına çıkıyor. Marcus Aurelius savaşla geçen 20 sene sonrasında, aslında hiçbir şey kazanmamış olduğunun farkına varır ve artık yozlaşmaya başlayan kültür ve medeniyet merkezi Roma'nın eski düzene girip M.S. 180 yılında (!!!) cumhuriyet ilan edilip, demokrasiye geçilmesini ister.



Filmde çok fazla kullanılan bilgisayar efektleri böyle bir tarihi filmde göze hiç batmazken, kullanılan kostümler ve dekorlar ise film üzerinde ne kadar çok çalışıldığının göstergesi. Colloseum setinde kullanılan 5000 figüran da devasa bir kadronun işaretçisi. Tarihi filmler arasında bir Stanley Kubrick klasiği ile karşılaştırmak gerekirse Spartacus bu filmle eş görülebilir. Özellikle tarihi içerikli filmlerden hoşlanıyor ve bu tür savaş ve dönüş sahnelerinden kötü yönde etkilenmiyorsanız bu filmi kesinlikle görmelisiniz ve hatta mümkünse edinmelisiniz.



Greogarian Master Of Chant



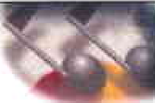
Adını yaptığı müzikten alan Almanyalı grup Enigma'dan sonra Gregorian tarzında Era adlı yeni bir grup adını duyurmaya başladı. Era'nın yaptığı müzik ilahi olarak da telaffuz edilebilir. Grubu Enigma'dan ayıran en büyük özellik ise, özellikle daha önceki albümlerinde, Enigma'ya göre çok daha tutucu bir hava sergilemeleri. Öyle ki daha önceki parçalarında neredeyse Klavye haricinde hiçbir müzik aleti kullanılmamış. Zaten Master of Chant'ı çekici hale getiren de kendi tarzlarında yorumladıkları ünlü parçalar ki, bunun için yaptıkları müzikle tarz olarak Enigma'ya çok fazla yaklaştıkları söylenebilir. İşte bu parçalardan bir kaçı: Dire Straits'dan Brothers in Arms, Eric Clapton'dan "Tears in Heaven", Percy Sledge'den "When a Man Loves a Woman", Metallica'dan "Nothing Else Matters", R.E.M.'den "Losing My Religion", Simon & Grafunkel'den "Sound of Silence". Dinlendirici bir albüm olan Master of Chant'ı özellikle bu türle ilgilenenler mutlaka arşivlerine katmalılar.



Guano Apes Don't Give Me Names



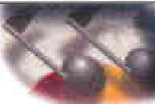
Bu sayfadaki Almanya çıkışlı ikinci grup olan Guano Apes'in yaptığı müzik için, meal denebilir. Daha önceki albümleri ile Almanya'dan çıkıp Avrupa'ya açılan ve hatta ülkemizde de kendinden söz ettiren Guna Apes, Don't Give Me Names isimli albümlerinin tanıtımı için çok bilinen bir yöntemi kullanarak eski bir hit parçayı Big In Japan'ı yeniden yorumlamışlar. Buna için kötü diyemem çünkü şu an en fazla Download'edilen MP3'ler arasında yer alan bu parça aynı zamanda listelerde de üst sıralara oynuyor. Bunun haricinde yaptıkları müzik oldukça kaliteli ve özellikle Stefan'ın agresif vokali ile ayrı bir hava kazanıyor. Ayrıca CD'de bulunan arabirim sayesinde Guano Apes hakkında daha fazla bilgi (Almanca/İngilizce) edinebilir ve albümün çıkış parçası olan Big In Japan'ın klibini de seyredebilirsiniz. Eğer yeni gruplara şans tanıyorsanız Guano Apes'i de denemelisiniz.



Jean Michel Jarre Metamorphoses



Eğer özellikle elektronik müzik veya new age dinliyor ve halen Jean Michel Jarre ile tanışmadıysanız artık zamanı geldi. New age'in babası olarak nitelendirilen Jean Michel Jarre'ı mutlaka bir programın jenerik müziğinde dinlemiş olmalısınız. 2000 yılında halen varolduğunu ve çok da iyi olduğunu kanıtlamak istercesine çıkardığı Metamorphoses'un daha önceki çalışmalarından oldukça farklı olduğu söylenebilir. Göze çarpan ilk değişiklik, Fransızca ve İngilizce liriklerinde şarkı söyleyen yeni bir bayan vokal ve daha önemlisi bizzat kendisinin söylemesi. Çünkü, şu ana kadar şarkılarında ses değiştirici kullanan veya sadece konuşan Jarre bu albümde şarkı da söylüyor. Toplam 12 şarkılık albümde sadece 3 çarpanın tam anlamıyla enstrümantal olduğu söylenebilir ki albümde göze çarpan ilk parça da bunlardan biri Bell. Oxygene, Equinoxe veya Magnetic Fieldsgibi aynı çizgideki klasiklere alışık olan dinleyicileri için sürpriz olabilecek Metamorphoses, Jarre ile tanışmak için de ideal bir albüm...



Borknagar Quintessence



90'lı yılları oldukça etkileyen Doom ve Black Metal, eskisine nazaran artık daha olgun projelerle karşımıza çıkıyor. Bunlara iyi bir örnek de Borknagar. Grup ilk olarak 1995 yılında hala grubun bütün söz ve müziklerini yapan Oystein Garnes Brun tarafından kuruldu. Bir yan proje olmasından dolayı birçok eleman değiştiren grup şu anda vokal ve bas gitarda Simen Hestneaes (Dimmu Borgir), gitarlarda Oystein Garnes Brun ve Jens F. Ryland, klavyede Lars Nedland (Solefald) ve davulda Askeir Mickelson ile geçtiğimiz günlerde Quintessence albümünü çıkardı. Century Media etiketi altında çıkan albüm, grup üyelerinin bütün olgunluklarını yansıtıyor. Quintessence grubun eski albümlerinden daha hızlı fakat mükemmel melodileriyle ve Smen Hestnaes'in vokaliyle insanı büyülüyor. Çok etkileyici bir giriş şarkısı olan Rivalry of Phantoms'dan sonraki The Presence is Omnious ve albümde videosu çekilen tek şarkısı Colossus benim favori parçalarım. Diğer 7 parça da oldukça başarılı. Eğer Doom ve Black Metal dinleyicisiyseniz bu albümü mutlaka edinmelisiniz.

Size anlatacak bir masalımız var...

Merhaba dostlar,
Bu ay, FRP köşesi'nin "FRP"si izinde. Onun hemen yanı başında, sanki tek amacı ona anlam vermekmiş gibi duran, oysa gerçekte göründüğünden pek farklı bir sözcük davetli sayfalara: "Köşesi"



Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünsel

Bu aralar ne oynuyorlar?

Shadow Watch

Medievil 2

Heroes 3



Köşeler nasıl yaratıklardır, ne yerler ne içerler, hiç merak etmiş miydiniz ? Emin olun, bu yazıdan sonra etmeyeceksiniz.

Bu ay, FRP köşesi'nin "FRP"si izinde. Onun hemen yanı başında, sanki tek amacı ona anlam vermekmiş gibi duran, oysa gerçekte göründüğünden pek farklı bir sözcük davetli sayfalara: "Köşesi"

Köşeler nasıl yaratıklardır, ne yerler ne içerler, hiç merak etmiş miydiniz ? Emin olun, bu yazıdan sonra etmeyeceksiniz.

Köşeler, yazının icadı ve mulkiyetçilik kavramının gelişmesi kadar eski varlıklardır. Bilinen pek çok türün aksine sayıları gün geçtikçe arttı. Özellikle matbaanın ve kitle iletişim araçlarının yaygınlık kazanmasından sonra dünyanın hemen her yerine yayıldılar.

Benim size bahsetmek istediğim ise Gökhan'la benim "minik, şirin" köşemiz. Her ayın yirmi beşinden sonra zihnimizdeki küçük kafesine kapanan ve ara sıra aklımıza gelenlere kapıyı açmak için burnunu dışarı çıkartması dışında ortada görulmeyen bir köşe. Ayın on beşine doğru, yemeğini bizim elimizden yemeyi bırakıyor. Aç kaldığını sanmayın sakın, bu sırada yazı işleri müdürleri tarafından gizliden gizliye beslenmeye başladığı için iyiden iyiye semiriyor. Gün be gün büyüyor. Kafesine sığmıyor, kafesini parçalıyor, o şirin görünümünden de eser kalmıyor. Gri hücrelerimizi dişlemeye, tırnaklarıyla çizmeye başlıyor. Kafamıza daha fazla sığamadığını fark ettiğinde dışarı çıkıp karşımıza dikiliyor. Her aykı bildik hesaplaşma başlıyor artık...

Kimi zamanlar yalnız olmuyor. Diğer yazıları da yanına almış, sağ ve sol kollardan saldırıyor. En çaresiz anlarımızı bilip, talihsizliklerden, üst üste gelen olaylardan yararlanıp dikkatimizi dağıtıyor. İşte böyle anlarda Gökhan'la benim metotlarımız da değişiveriyor. O, gelenleri birer ikişer savuşturuyor, hepsinin birleşip vurmasına izin vermeden. Zamandan bir zırhı var onun, tek tek bitirip yazılarını çıkışa geli-



yor. (Bu geceki sabahlamamız, ufak bir istisna olmalı, değil mi dostum?)

Ve beni beklemeye başlıyor.

O zaman giyiyor, demiştim. Bense zaman yiyorum, hatırlayamıyorum ne kadar önceden beri. Sevgili parlak zırhım, çiğnenmiş, beni koruyamayacak durumdayken gözlerimi kapatıp, yumruklarımı hücum edenlere savuruyorum. Her seferinde yetişmesi için dua ederek, bir dahakine her şeyin zamanında yetişeceğine dair kim bilir kaçıncı sözleri vererek.

Koruyucu meleğim yardım ederse hepsi gidiyorlar ve "köşe" ile başbaşa kalıyoruz. İşin bundan sonraki kısmı da bir rodeoyu andırıyor. Bazen iyice inatçı, iyice yola gelmez oluyor (Sivri köşe!). Ama itiraf etmek gerek, bu mücadeleden rahatsızlık duymuyor hiçbirimiz. Kimi zaman o beni gitmek istediği yere sürüklüyor, kimi zaman da ben onu. (Adınızın başında "editör" ya da "oyun yazarı" sıfatı olması asla kontrolün sizde olduğu anlamına gelmez. Aklınızda tonla fikir, bin bir niyet, geçersiniz masanın başına. Sonuçta ortaya çıkanın pek azı tamamen sizin denetiminizde, tamamen düşündüğünüz gibi kağıda geçmiş olandır. Köşeler, zorlu hayvanlardır!)

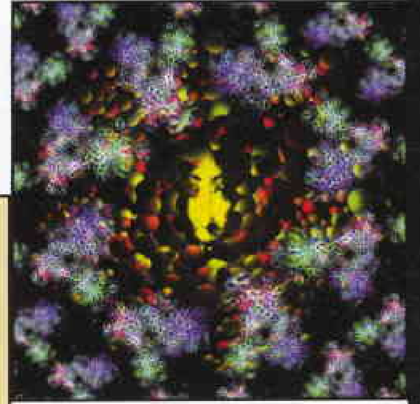
Mücadelenin sonunda o tekrar küçük, uysal haline geri dönüyor ve hiç bir işaret beklemeden zihnimizdeki küçük yerine geri dönüyor. Ben yorulmuş, gözlerim yarı kapalı ulaşıyorum kapıya. Gökhan beni bekliyor. "Özür dilerim," diyorum, "yine geciktim." Her zamanki gibi, gülümsüyor: "Önemli değil, hadi gidelim!"

Galip geldiğimiz savaşların madalyaları koltuk altımızda, yazı işleri müdürüne gidiyoruz. Cem, eskiden Sinan'ın yaptığı gibi bizi süzüp, " Gelecek aya yazılarınızı vaktinde getiriyorsunuz!" diyor. Biz de "Tamam, patron!" vari bir baş hareketiyle onaylıyoruz. (İyi de biz niye bıyık altından gülümsüyoruz?!). Belli, onun da içinden "Silahlarınız ve rozetleriniz, beyler!" demek geçiyor ama, kıyamıyor işte.

Odadan çıkıp köşe'mize bakıyoruz. "Sakın bir numara yapayım deme!"

Son gülümseyen o oluyor.

Tüm bunlar size biraz abartılı gelebilir. Ancak bizi ne kadar zorlasa da, işlerimizi ne kadar sıkıştırsak da, oturup bir real-time stratejinin menüleri, bir adventure'ın müzik ve grafik karnesi arasına sığdıramadığımız tüm düşüncelerimizi, ruh halimizi, keyiflerimizi, her zaman açıkça söz etmesek de okuyucular için kelimelerin maskeleyemediği sıkıntılarımızı anlatabilmemizin tek yolu köşe'lerimiz. Bizim için o kadar önemli ki bu minik hayvanlarımız... Bu sayfadakiler, sizlere giden posta güvercinlerimiz, zaman zaman bizi terk etse de okşayıp şımarttığımız kedilerimiz, dergiyi koltuğumuzun altına alıp gezintiye çıkardığımız köpeklerimiz... Ve saire, ve saire, ve saire...



Sık sık yol hakkında öyküler anlattım sana
Avare gibi yaşadım, günü bekleyerek
Eğer elini tutsaydım
Ve şarkılarını söyleseydim
Belki "Gel yat benimle, sev beni," derdin
Ve ben de kalırdım

Ama sanırım yaşlanıyorum. Ve söylediğim şarkılar
Bir yel değirmeninin sesi gibi yankılanıyor ortalıkta.
Sanırım hep bir askeri olacağım kaderin.

Çoğu zaman bir gezgin oldum, yeni bir şey arayarak
Günler eski, geceler soğukken, gezdim, sen olmadan
Ama o günlerde seni gördüğümü sandım, yanı başımda
Körlük karmaşık olsa da, gösteriyor ki değilsin burada.

Ama sanırım yaşlanıyorum. Ve söylediğim şarkılar
Bir yel değirmeninin sesi gibi yankılanıyor ortalıkta.
Sanırım hep bir askeri olacağım kaderin.

Yel değirmeninin sesini duyabiliyorum
Sanırım hep bir askeri olacağım kaderin.
Sanırım hep bir askeri olacağım kaderin.

Deep Purple, Soldier of Fortune, 1974



Off, yine çok konuştum, baş ağrıttım, aklıma başka şeyler geldi, bugün otobüsteki gençlerin sohbetleri gibi. Soldiers of Fortune'dan bahsediyorlardı. Bana başka bir Soldier of Fortune'u anımsattı. Daha eski, daha az kanlı. Belki siz de anımsamışsınızdır, SoF'un yalnızca bir oyun adı olmadığını.

Belki içinde bulunduğum yoğun final haftaları, belki sorumsuzluğu tersine çevirme çabası, belki gece, belki suçluluk, belki müzik, belki de göz önünde kocaman bir "Her şeyi başa sar" düğmesinin olmaması bunları yazmamı sağlayan. Tümünü yazmak istemiş miydim ? Hiç sanmıyorum... Gördünüz, bizi bizden çok daha iyi kontrol ediyorlar, bu minik hayvanlar...

(Ö.)Batu Hergünsel & Gökhan Habiboğlu

Not: FRP hakkında tek sözümü de söyleyeyim, öyle bitireyim istedim. İTÜ FRP Kulübü, artık gelenekselleşen İTÜ-CON'u 24-25-26 Haziran tarihlerinde düzenliyor. Masaüstü, live-action, define avı... Katılım herkese açık. Özellikle oyun tecrübesi olmayanlar için bulunmaz fırsat. Her şey yolunda giderse, orada görüşmek üzere!

Batu ve Gökhan son zamanlarda Cem'in kendilerine çizdiği yalan imajı şiddetle kınamaktadırlar... Onları bilen bilir, kalanlara selam olsun.

Yapışık İkizler

GÖKHAN & BATU

Level'in ilk sayılarından itibaren yazıları ile sayfalarımızı onurlandıran iki arkadaşımızdan fazla bahsetmediğimizi fark ettik. Dolayısı ile bu ay onları size daha iyi tanıtacak bir fotoroman yaratalım istedik. Ama "yapışık ikizler" Gökhan ve Batu'nun hayatlarını yakından incelediğimizde, açıkça itiraf edelim, kayda değer fazla bir şey bulamadık. Gökhan full time eğlence peşinde koşmak isterken dans pistlerinden inmeyen tipik bir Boğaziçili, Batu'da her türlü "asla canlı canlı kesmem" palavralarına rağmen, tıp fakültesi labratuvarlarında günde beş kurbağa doğrayan bir doktor adayı. Arada sırada oyun oynadıklarını da biliyoruz. Ama işte heyecan yaratacak bir yanlarına rastlayamadık.

Ancak size Gökhan ve Batu'nun Büyük Büyük Büyük Babaları olan Gökhan ve Batu'dan bahsetmek istiyoruz çünkü Gökhan ve Batu gibi yapışık ikiz olan Büyük Büyük Büyük babalarının çok ilginç ve romantik bir olay yaşadıklarını öğrenmiş bulunuyoruz.



Cem Şancı

Bu aralar ne oynuyor?

- Asheron's Call
- Counter Strike
- Shadow Watch



Deminde ifade ettiğimiz gibi, Büyük Büyük Büyük babalar(ya da baba mı demeliydik acaba?) Osmanlı'nın Avrupa eyaletlerinden birinde yaşayan, kendi hallerinde iki (ya da bir mi demeliydik acaba?) terzidirler. Aslında o zamanın modacıları gibi bir şeydirler (ya da şeydir). Zaten üzerlerindeki kıyafetlerin renklerine, kesimlerine dikkat ederseniz, tipik, marjinal bir modacı olduklarını anlarsınız. (Tekil çoğul eklerde biraz karışıklık oluyor, pardon...) Birinin ismi Gökhan, diğerinin ismi ise Batu'dur.



Bu gençler az para kazandıkları için, her akşam evlerine yemeklik malzeme alamamaktadırlar. Ancak ortaçağ sağolsun, ellerine kılıçlarını aldılar mı, aslanlar gibi ormana dalıp, tavşan, geyik falan avlayarak her akşam yemeklerini çıkartabilmektedirler.



Gökhan ve Batu sesin geldiği yöne giderler ve karşılarına hiç beklemedikleri bir manzara çıkar. Onlarca yıldır bölge halkına kan kusturan Kedi Adamların bir bölümü, iki genç kızı bir kuytuda kıstırmış, kötü emellerine alet etmek üzeredirler.



Sevgili Editörlerimizin (editörümüz mü demeliydik acaba?) saygıdeğer büyük büyük büyük babaları Gökhan ve Batu, önce şaşırıp kalırlar. Kızlar güzel mi güzel, alımlı mı alımlıdır. Gerçi can da güzeldir ama esas sorun erkekliğe gölge düşürme tehlikesidir çünkü karşılarında beş adet azmış kedi adam vardır.



Gökhan ve Batu, zorda kalmış iki savunmasız bayanı elbette yalnız bırakmayacak bir şövalye ruhuna sahiptirler ve gözleri kızlardan başka şey görmeyen kedi adamlara, Allah ne verdiyse, dalarlar. Onları farkeden bir iki kedi adam çoktan cehennemdeki atalarının ruhları ile buluşmuşlardır. Diğerleri de zaten bavullarını toplamaktadırlar.

Çarpışma kısa sürer. Dikiş dike dike kas tutan kollar birkaç kılıç darbesi ile karaktersiz, şeytan oyuncağı kedi adamların kafalarını vücutlarından ayırırlar.

Kızlar kızlar kızlar... Herşey ortada. Güzellikler ortada. Daha ne diyelim. Onlar birbirlerini gördüler, onlar birbirlerine vuruldular. Biz daha ne diyelim.

Monica ve Emmanuel, Gökhan ve Batu'yu anne ve babaları ile tanıştırmak üzere evlerine götürürler. Kendilerini kurtaran bu kahramanlardan (yoksa kahraman mı demeliydik?) çok etkilenmişlerdir. Aşk gözlerini kör etmiştir. Bir yapışık ikizle, iki ayrı kadının nasıl evlenebileceğini henüz düşünmemişlerdir bile. Ama anne ve babalar böyle zamanlar için vardır. Evlatlar düşünemeyince anne ve babalar evlatları için hemen düşünüverirler ki, Monica ve Emmanuel'in babası bu düşünme işinde çok yol kat etmiş bir şahsiyettir.

Bir kahraman (yoksa iki mi demeliydik?) gibi karşılanacaklarını beklerken karşılaştıkları muamele ile akılları başlarına gelir kahramanlarımızın (yoksa kahramanımızın mı demeliydik?) Kendilerini dağlara bayırlara vurmak üzere, ayrılırlar o kasabadan ve tüm insanlardan. Bu dünya, yalnız uyuyabilen ve yalnız tuvalete gidebilen insanların dünyasıdır. Bu gerçeği acı da olsa anlamışlardır artık.

Dağlar bayırlar demiştik dii mi?. İşte bu ortamlarda pek çok kedi adam da vardır elbette ve pek çok amansız kapışmaya giren ikili (yoksa tekli mi demeliydik?), çarpışmanın birinde, sırtlarından onları bağlayan et ve kas kütlesine aldıkları bir kılıç darbesi sayesinde mucize ile tanışırlar. Tanrı onların sesini de duymuştur.

Bir kahraman (yoksa iki mi demeliydik?) gibi karşılanacaklarını beklerken karşılaştıkları muamele ile akılları başlarına gelir kahramanlarımızın (yoksa kahramanımızın mı demeliydik?) Kendilerini dağlara bayırlara vurmak üzere, ayrılırlar o kasabadan ve tüm insanlardan. Bu dünya, yalnız uyuyabilen ve yalnız tuvalete gidebilen insanların dünyasıdır. Bu gerçeği acı da olsa anlamışlardır artık.

Yaralarını bile sardırmadan sevgililerinin yanında alırlar soluğu (dikkat ederseniz artık rahatça çoğul ekler kullanabiliyoruz.). Kelebekler gibi çarpan küçük gönülleri birbirlerine yaklaştığında, aşkın ve özlemin ateşini hisseden bedenleri, hasretin susuzluğu ile kapanır diğerinin üzerine. Aşk bir kez daha galip gelmiştir ve sonsuza kadar da gelmeye devam edecektir.

CASTS: Batu: Cem Şancı, Gökhan: Tuğbek Ölek, Monika: Droppy, Emmanuel: Kelebek, Muhafazakar Baba: Yanke. Sahne: Asheron's Call - Leafcull.

Haziran Sıkıntısı

Tepemdeki bulut şimdi nerde?

Nihayet meteoroloji tanrıları sesimi duydu ve sıcak bir Nisan'dan sonra, serin hatta yağmurlu bir Mayıs geçirdik ama Haziran konusunda hiç umudum yok. Kurak bir ay olacağı kesin. Haziranı kurak yapacak olan şey sadece üstümüze tek damla yağmurun yağmaması olmayacak muhtemelen.

Her şey gibi oyun piyasası da kendini bezgin güneşe teslim edip birkaç ay doğru düzgün bir şey üretmemeye hazırlanıyor. Bu ay yayınlanacağı açıklanan oyunlar arasında beni ilgilendirebilecek olanların sayısına bakarak söylüyorum bunu. Haziran ayının en "serin" oyunu Ground Control olacak ajandamın söylediğine göre. Sierra'nın bu yeni fütüristik strateji oyunu başlangıçta sadece teneke yığını birimlerinizle uzayda bir yandan yaşayacak alanlar yaratmaya çalışırken bir yandan da değişmez kötüye karşı savaştığınız standart bir oyun gibi görünebilir ama değil. Aslıda Ground Control'u önemli yapan bir özelliği de kendini fazlasıyla yıpratmış olan real-time strateji türü içinde yığından kopmayı başaran oyunlarla çok sık karşılaşmayışımız ama oyunu tek başına mercek altına aldığınızda da kayda değer olduğunu göreceksiniz. Her neyse, şimdi burada bir preview havasına girip size GC'un neye benzediğini anlatacak değilim. Bunun dışında göze çarpan ilk oyunlardan biri de Black Isle'ın ve dolayısıyla Interplay'in Forgotten Realms evreninde geçen ve isminden anlayacağınız gibi sizi son derece "serin" topraklar üzerinde oynatacak olan Icewind Dale. Diablo II beklemekten sıkıldıysanız ve kendinize bu konuda bir çıkış arıyorsanız Icewind Dale doğru adres olabilir. Bu arada, Interplay'in bugünlerde sık sık adını duymak çok güzel. Baldur's Gate'i saymazsak Fallout II'den beri nedense işleri bitmiş gibiydi ama şimdi yayın takvimlerine bakınca bu sessizliğin yoğun bir çalışma ve toparlanma sürecinin parçası olduğu anlaşılıyor.

Bu ay ne oynasak adlı köşemizin sonuna bu kadar çabuk geldik işte. Bir açıdan bakıldığında haksızlık ettiğimin farkındayım. Daha doğrusu o açıyı henüz fark ettiğim için haksızlık ettiğime de şimdi karar verdim. Biliyorsunuz iyi bir oyunun tamamlanması en az iki yıl sürüyor ve her zaman sürenin uzamasıyla oyunun kalitesi arasında doğru orantı olmasa da bu sürenin üç dört yıla çıktığı da oluyor. Öte taraftan halihazırda bütün dünyada bu işi ciddi şekilde yapan en fazla 30-40 tane geliştirici var. Tabii bir de sıradan bir oyuncunun zaten ayda ikiden fazla oyun oynamadığı, hatta yeterince beğendiği bir oyun olduğunda aylarca başka bir şey oynamadığı düşünülürse durum gayet normal. Bunun ne kuraklıkla, ne bezginlikle ilgisi yok. İnsanlar sırf biz haklarında bilmiş bilmiş kritikler yapalım diye oyun çıkaramaz ya! Peki peki, öyle olsun.

Aslında bu ay yani Haziran'da ne çıkacağı beni o kadar da ilgilendirmiyor. Çünkü bir Mayıs sonu oyunu olan ama ben bu yazıyı yazarken henüz Level kütüphanesine girmemiş bir oyunla yakından ilgilenmeyi düşünüyorum. Tam Sims hastalığından kurtulmaya başlamışken bu yeni bir Maxis saldırısı ama şikayet etmiyorum. SimCity 3000 Unlimited'la henüz karşılaşmadım ama bu tıpkı aileden birini 2 yıldır filan görmemek gibi. Mutlaka son bıraktığım haline göre değişiklikler olacak ama sonuçta bildiğim, tanıdığım ve kesinlikle birlikte vakit geçirmeyi özlediğim bir SimCity oyunu işte. Oyunun genel yapısında herhangi bir değişiklik yok. Sadece gidip görmeyeli daha renkli ve bol seçenekli bir yer haline gelmiş sevgili Sim şehrimiz. Tatili geçirmek için ideal bir seçim olabilir. Yeri gelmişken Sim ailesinin yeni ferdinden de bahsetmek istedim: SimsVille. Hem yıllardır süren SimCity ilgisini hem de The Sims'in yarattığı fırtınayı değerlendirmek isteyen Maxis bu iki oyunun arasında bir yerde duran yeni bir oyun yaratmaya karar verdi. SimsVille'de ne SimCity'de olduğu gibi bir belediye başkanını ne de The Sims'deki gibi kendinden ve ailesinden sorumlu evcil bir insanı oynuyorsunuz. Bu kez işiniz SimCity'nin şehirlerinde yaşayan The Sims ürünü ailelerin mutluluğunu sağlamak. Yani tek tek evlere girerek insanların şehir hayatından beklentilerini gerçekleştirmeye çalışacaksınız. Ama her semte elektrik, su götürerek, çöpleri temizleyerek değil. Jazz dinlemekten hoşlanan bir aileyi yakınlarında bir jazz bar olan bir eve yerleştirerek, gençlerle yaşlıları birbirlerinden rahatsız olamayacakları kadar uzak mesafelerde tutarak, vs. Önümüzdeki sonbahara kadar oyunun biteceği söyleniyor ve neler vaat ettiği konusunda çok da fikrim yok ama yeniden yoğun olarak Maxis etkisi altına gireceğim bir dönem başlıyor galiba.

Son olarak, Mayıs ayının sonunu ve bu yılın son serin yağmurlarını Shogun oynayarak ve "Why does it always rain on me?" diye soran şarkıyı dinleyerek geçirdiğimi, bunun sonunda da oyunsuz, yağmursuz ve Mayıssız kaldığımı ama bütün bu yoksunluk hissinin aslında büyük oyunun bir parçası olduğunu bildiğimi bilmenizi istedim. Hoşçakalın!

Serpil Ulutürk

Serpil Ulutürk her mevsimin güzel yanları olabileceğini inkar eder ve inatla tüm yıl boyunca Aralık ayında yaşamak istediğini beyan eder. Kendisini Sibirya'daki büromuza atama çalışmalarımız başladı.



Serpil Ulutürk

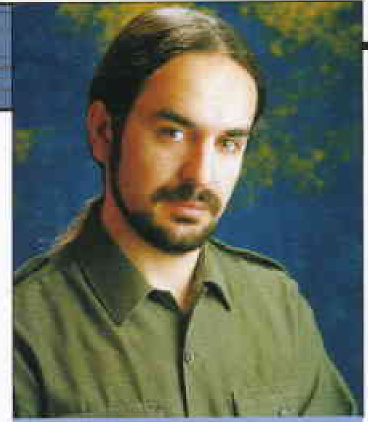
Bu aralar ne oynuyor?

Shogun
Techyon
Army Man



Yeni Dünyadan İzlenimler

Seyyahlar hep yanlışındadır dünyanın. Yaşamaktır asıl olan dünyayı, gidip görmek değil.



Tuğbek Ölek

Bu aralar ne oynuyor?

Asheron's Call

Counter Strike

Shogun

Bu benim ilk yurtdışına çıkışım. Dünya ile ilk karşılaşmam. Uçak havalanıp da İstanbul küçüldükçe büyük bir kaçışın küçük bir provası belki. Belki de çocuk ruhun ilk kez okyanus görecek olmasından dolayı heyecanlanması. Çoğunlukla merak elbette... ne göreceğine dair. Yeni Dünya'ya yapılan ilk yolculuk. İçimde garip bir duygu, hissettiklerimin Aldous'un ilk Yeni Dünya seyahatinde hissettiklerine benzer olduğunu söylüyor. Ama buna inanasım yok. O böceklerden mitolojiye kadar her şeyi bilirdi. Benimse modern sanal kahramanlık masallarımız dışında bildiğim bir şey yok. Ama eminim ki o da her uçağa binişinde Flap'ları izleyip durmuştur. Onların koca teneke kuşu havada tutabilmek için nasıl da genişleyip daraldığını görmek için. Acaba onun zamanında uçakların Flap'ları var mıydı?

Bu uzun yolculuk sırasında Yeni Dünya'dan önce görülecek yerler olduğunu bilmezdim. Ama şimdi altımdan dev buzulları ve bitmek tükenmez karlı uçurumlarıyla Grönland geçiyor. Bu manzara karşısında çocuk kendini trende zannedebilir. Çok küçükken dedesiyle yaptığı bir tren seyahati yüzünden olsa gerek. Camdan bakarken hep dalları kırılmış ağaçlar vardı. Kim yapmış deyince dedesi "Kar yapmıştır" demişti. Çok kızmıştı kara bu yüzden. Ama büyüyünce affetmişti onu. Dalları kıran büyük ihtimalle tren yolundan karı kaldıran ekiplerdi. Kar ağaçlara kıyamazdı. İşte bu yüzden ne zaman yanından karlar kayıp geçse treni hatırlar. Dedesini ve kırık dalları hatırlar.

Yeni Dünya'yı görmek çok şaşırtıcı olmuş olmalı. Tıpkı Gölcük'e doğru denizi görmek gibi. Dümdüz bir dünyadır orası. Dümdüz ve dilimlenmiş. Cetvelle ölçülüp koca yollarla bölünmüş dev ovalar. Basık tek katlı şehirler. Ve hiç de beklenmedik bir hayal kırıklığı.

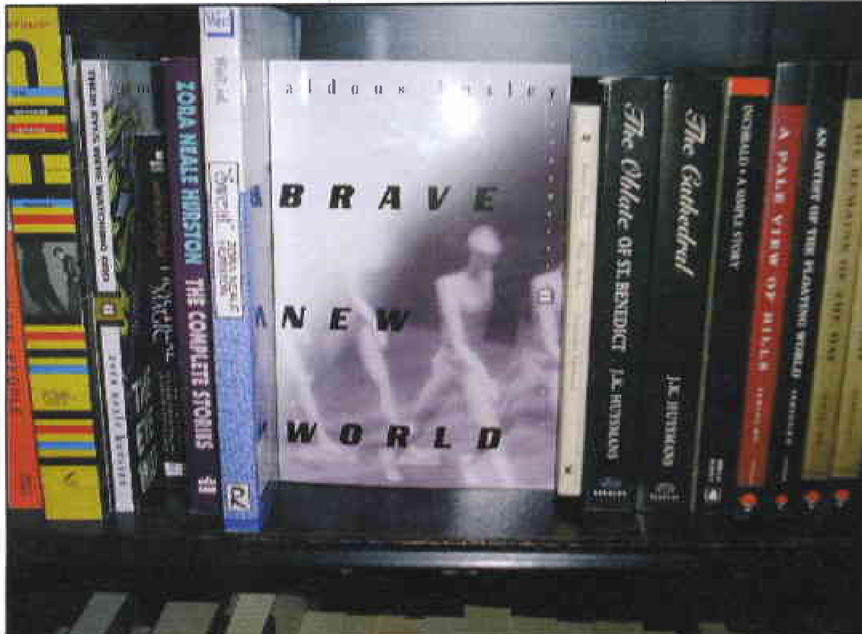
Meleklerin Şehri

Şehire ait bir bellek aramak boşuna. Adını meleklerden de alsa şehri biçimlendiren depremler olmuş. İki kattan fazlasını çıkmaya korkmuş olmalılar. Hep küçük, tek katlı, minik bahçesi içinde oldukça sevimli duran evler. Ama sonuçta gıt gıt bitmeyen ve hemen hemen hiç heyecanlandırmayan bir yer olmuş. Sıkıcı demek sanırım daha doğru olur. Her halde Los Angeles'lılar bir Tomtom Kaptan sokağına sevgili yeşil dolarlarından bir kamyon dolusu verirler. Eğer o sokağın arnavut kaldırımlarını sökmemiş olsak.

Meleklerin şehrinde yaşayan tek şey sefalet. Varlık veya varlıklılık sadece yanınızdan arabayla geçip gidiyor. Belki bir barda rastlayabiliyorsunuz ya da bir plajda. Ama asla sokakta değil. Sokak sadece sefalete açık. Sokaklarda sadece sokağın insanları var. Her yanlarından geçene bozukluk soruyorlar ve çöpe atılmış yarım bir pizza dilimini asla affetmiyorlar. Bizim sokak insanlarımızdan kötü görünüyor ve kötü kokuyorlar.

Bizde nasıl ki insanlar doğudan batıya doğru göçüyorlar, orada da güneyden geliyor insanlar. Bu yeni hemşehrilere verilen isim Latin. Amerika'nın yeni zencileri. Evet zencilerin paçayı kurtardıklarını görmek güzel ama köleliğin bitmediği de açık. Ve Latinler, zenciler gibi değil. Latinlerin gözünde gururu görmek çok zor.

Ama insan yine de daha değerli. Alt sınıf sayılsalar bile insan yerine konuluyorlar. En azından bizdeki gibi anlamsız ve pisi pisine ölümler sarmıyor ortalığı. Ortalıkta tıkır tıkır bir şeyler yürüyor. Boş bir sokakta yürürken bile her şey yolunda diyor biri kulağıma. Kaldırımlarda inşaat var. Ve bütün şehir uyarı levhalarına öylesine boğulmuş ki levhalardan kaldırım inşaatını göremiyorsunuz bile. Kimse kaldırım inşaatlarına düşüp ölmüyor. Kimse deli gibi araba kullanmıyor. Ve pisi pisine denen ölüm şekli bizdeki gibi bir alışkanlık değil orada. İşte bu yüzden meleklerin şehri yedi tepeli İstanbul'dan güzel. Aslında İstanbul'un ruhani ve mistik güzellikleri, cıvıl cıvıl canlılığı, her biri birbirinden farklı semtlerini düşününce meleklerin şehri sadece bir çöl parçası olabilir. Ama o büyük, boş, sıkıcı şehirde insan ölmeyen bir değer.



Yedi tepeli şehir

Dönüş yolu başlıyor. Sanırım tam zamanında. 5-6 gün bu şehir için fazla bile, eğer yaşamayacaksan. Ve insan sevdiği alıştığı şeyleri çok kolay özlüyor. Gittiği yer güzel olsun veya olmasın. Ve işte son kez anlamsızca büyük yollar, son kez içine gömülüp kaldığım koca taksi ve beni Yeni Dünya'nın yasal sınırlarından çıkaran kapı. Ve bir sürpriz... Aldous bekliyor burada bizi. En önde rafın tam ortasında. İnsanlar Yeni Dünya'da olduklarının farkındalar galiba. Ama bu bizim yeni dünyamız değil Aldous. Senin Yeni Dünyan ikircikli bir ütopyaydı; benimki de her ne kadar oyunlar üzerine kurulsa da insanların bir birine oyun oynamadığı bir dünya. Bu dünyada yeni olan tek şey fethedilişi. Dreamcatcher'ların inançtan hediyelik eşyaya dönüşü yeni. Gidelim buradan.

Ve işte gecenin içinde ışıkları yavaş yavaş sönen Meleklerin Şehri ve işte başka bir gecenin içinden parlamaya başlayan Şehr-i İstanbul. Koca teneke kuşu havada tutan flaplar kapanıyor ve duruyoruz. İnme vakti... Ve aç kurtlar gibi bakan taksici sürüşüne aldırmadan şehre söylenen ilk söz: "Keşke sen de olaydın be Sinan".

Tuğbek Ölek, oyun gereği iki adım yolda kendini seyyah eyler.

POSTA KUTUSU



Bazı sabahlar uyanmak istemediğiniz olur. Uyansanız da yaşamak istemiyormuş gibi hissedersiniz. Elinizdeki herşeyin anlamsız, hayatınızın gereksiz bir uğraş olduğunuzu düşünürsünüz. Elinizi yüzünüzü yıkadığınızda biraz daha anlam kazansa da hayat, nefes aldığınız dünyada hala eksik olan bir şeyler vardır. Hala, o yataktan neden kalkmak zorunda olduğunuzu, o gitmek zorunda olduğunuz okula veya işe neden gitmek zorunda olduğunuzu sorgularsınız kafanızda. Zaman biraz daha ilerleyip, günlük koşuşturmaca başladığında, dersler, işler, hocalar, arkadaşlar, müşteriler, kimler varsa hayatınızda; sizi biraz daha meşgul etmeye başlarlar. Aklınızdan uçup gider, sabahın köründe hayatı sorgularken kendi kendinize sorduğunuz sorular.
Sonra, hiç bitmeyecekmiş gibi görünen o karmaşa biraz yavaşlar. İnsanların üzerine "eve gitme" rehaveti çöker. Sizi daha az rahatsız ederler, siz de onları elbette. Ve akşamın bir anından itibaren evinizin huzur dolu ortamına gidip, yaşamak için gerekli yemek, temizlik gibi günlük birkaç aksiyonu yerine getirdikten sonra, sizi tüm bu anlamsız kargaşa ile dolu dünyadan sekiz, dokuz saatliğine, belki de daha az süreliğine çekip alacak uykunuzla buluşmak üzere yatağınıza uzanırsınız. Bu temponun içinde bir yerlere Level'a mektup yazmayı da sığdırabildiğiniz için mutluyuz. En azından sizin için, hayatın içindeki angaryalardan biri olmadığımızı hissettiriyorsunuz. Bu ay yine Maddog'la karşı karşıyasınız ama önümüzdeki sayı Maddog'un bu çok kıskandığım görevini alabilmek için elimden geleni yapacağım. Bakalım yine neler yumurtlayacak sevgili Mad?

Cem Şancı



F.A.K.K.² © and ™ 1998 Kevin B. Eastman

Değerli Level çalışanları,

Derginizi üç yıla yakın bir süredir takip ediyorum. Bulunduğum yere bazen dergi (hiçbir dergi) gelmiyor. Ben de bir seçim yapıp birini seçtim. Her zaman en iyilerle çalışır en iyileri alırım ve...

(Hanimiş benim motorlu testerem, kes bakiim şu mektubu güzelce... Madd)

Eleştirilerimi burada bitirip sorularıma geçiyorum.

1. Bir Chat siteniz var mı? Varsa server'ı nedir? Kanalının adı nedir? Chat kanalına kim bakıyor? Hangi saatler arası dolu?

2. Woodruff'ta elbise nasıl giyiliyor? "Use on Woodruff" yazısı çıkıyor ama hiç bir şey olmuyor.

3. Woodruff'ta hile var mı?

4. C&C Tiberian sun Firestorm ne zaman çıkacak?

5. Soldier of Fortion ne zaman çıkacak

6. Vogel'in Almancada kuş demek olduğunu biliyor musunuz?

7. Tiberium Sun'da çarpışalım mı?

8. Bana Tiberium Sun'ın diğer server'larını verebilir misiniz?

Gediz Akşit

Sevgili Gediz,

Mektubunu birazcık kırptım, yoksa bir sayfayı tek başına kaplayacaktı. Övgülerine teşekkürler, eleştirilerine gelince, istediğin şeylerin çoğu bizim imkanlarımız ve kontrolümüz dışında. Tabii yapabileceklerimizi yapmaya çalışıyoruz, ama hayatta hiçbir şey istendiği gibi olmaz zaten, sanırım sen de biliyorsun. Neyse, gelelim sorularına;

1. Level olarak bir chat sitemiz yok, haliyle server'ı da yok, ve tabii kanalı da yok, doğal olarak kanala kimse bakmıyor ve takdir edersin ki olmayan bir kanal asla dolmuyor.

2. Demek ki Woodruff o elbiseyi giyemiyor, zaten ben de olsam giymezdim.

3. Biri hile mi istedi? Yok canım bana öyle geldi herhalde...

4. Firestorm herhalde yakında çıkar, ama buraya resmen ithal edilir mi orası kayıp...

5. Ohooo, çoktan çıktı, hatta ben 3 defa felan bitirdim...

6. Peki sen gazozun Türkçede gazoz demek olduğunu biliyor musun? Yaaa...

7. Niye çarpışalım yaw? Barış ve huzur içinde yaşamak daha iyi...

8. Olsa niye vermiyim? Ama ben de yok maalesef...

Selam,

Merhabalar ben Haluk. Bu Mail'i Ankara'dan yazıyorum. Size (daha doğrusu Sinan abiye) tam 4 mail attım fakat, cevaplarını alamadım. Neyse sorularıma geçeyim en iyisi;

1. Herkes gibi ben de orijinal oyun almayı çok severim, hatta bayağı orijinal oyunum var. Fakat fiyatları biraz abartılı değil mi?

2. Level gerçektende harika olmuş, adeta elime sığmıyor. Fakat neden son sayınızda (Mart sayısı) dergi iki kere basılmış?

3. Jagged Alliance 2'da düşman saflarına katılmış, Mike'ı kendi grubumuza katabiliyor muyuz? Katabiliyorsak nasıl?

4. Unreal Tournament oyununu açamıyorum, çünkü Critical Error veriyor (anlayacağınız gibi maalesef orijinal değil). Sebebi nedir?

5. Bu soruyu 2 mail'imde de sormuştum fakat, şimdi tekrar soruyorum. Gabriel Knight 3'de 2.günde Grace olarak oynarken SIDNEY'i açtığımda ilk bulmacayı bitiriyorum. Ama öbürüne gelince 4 tane nokta koymam gerekiyor, nitekim 4'ünü de koyuyorum, Start Analysis yapınca (tam olarak yapıyorum) "try to enter more points" diyor. Lütfen özellikle bu soruya cevap verin çünkü çıldıracağım?

6. Wild Wild West, Omikron: The Nomad Soul, Quest for Glory 5, Redguard, Pharaoh ve olabiliyorsa Urban Chaos'un tam çözümlerini Strateji ustasında yayınlayabilir misiniz?

7. 1,96 GB'lık harddisk ve 12 MB'lık bir Voodoo 2 (Orchid Righteous) şu an yeterli midir?

8. Might&Magic 8 ve Nox çıktı mı?..

sorularım bu kadar. Yayın hayatınızda başarılar dilerim.

Haluk"Lynx-eyed"Özcan

Merhaba Haluk,

Sinan abine attığın maillere cevap alamaman çok doğal, çünkü adam askerde! Neyse, cevaplara geçeyim en iyisi;

1. Abartılı mı? Neye göre abartılı? Orijinal PC oyunları burada dışarıdakinin neredeyse yarı fiyatına satılıyor, bunu biliyor muydun?

2. Mart sayısı iki kere mi basılmış? Valla ne demek istediğini anlamadım, biraz açsan konuyu?

3. Mike sana katılmaz, herifi gafil avlayıp temizlemezsen de tüm elemanlarını gömer, başka yolu yok.

4. Sorun büyük ihtimalle ekran kartının sürücülerinden kaynaklanıyor. DirectX 7.0 ile uyumlu sürücüleri bulup kurman gerek, üretici firmanın web sitesine bir bak.

5. "Daha fazla nokta koyun" dediğine göre demek ki dörtten fazla nokta koyman lazım.

6. Bunlardan bazılarına zaten strateji ustasında yer verdik, en azından bana öyle geliyor. Bakarız...

7. Yetmez desem bir türlü, yeter desem bambaşka. Ne diyeceğimi şaşırdım... (Upgrade et Luke!)

8. Çıktı çıktı, ikisi de çıktı, hatta biz utanmadan inceledik bir de onları biliyor musun? Yaaa...



Selam,

Benim adım Ersan. Size bi sorum olacak cevaplarsanız çok sevinirim. Ben bilgisayarımı yeni aldım, bu yüzden fazla bir şey bilmiyorum. Size sorum geçen gün Age of Empires'ı aldım, yükledim ama, çalışmadı bugün yine aldım (başka CD) yine çalışmadı... Acaba ben yanlış mı yüklüyorum, eğer yanlış ise nasıl yüklemeliyim?

Teşekkürler...

Merhaba Ersan,

Aldığın oyunlar büyük ihtimalle korsan kopya, bunları kurmak sorun değil ama koruması olduğundan çalıştırmak bir bela. Genellikle korsan kopyaları üretenler CD içine oyunu kırmak için gereken programı da koyuyorlar, sanırım bunu çalıştırman falan gerekir. Sana tavsiyem korsan kopyalardan uzak dur. On tane korsan oyun alıp hiçbirini bitirmemektense, bir tane orijinal alıp suyunu çıkarana dek oynamak yeğdir. Kal sağlıcakla...

MERHABA!!!

Öncelikle bu kadar dolu bir dergi çıkarttığınız için sizlere çoook ama çok teşekkür ederim. Gerçekten Türkiye'deki bu kadar çok dergi arasında 1 numarasınız, diğer hiçbir dergi bu kadar dolu değil yarısından çoğu reklam zaten... Neyse ben sorularıma geçeyim...

1. Acaba Sims'in demosu yok mu? Varsa nerde?

2. Bu kopya CD'lerle internetten oyun oynayabilir miyim?

3. PSX2 Türkiye'ye ne zaman gelecek? Geldiğinde tahminen kaç para olur?

4. NOX'ta büyüler için kısayol tuşları yok mu?

5. Diablo 2'nin demosunu, çıktığında verecek misiniz? Gereksinimleri nelerdir?

6. İnternetten oyun oynamak için hangi sunucuyu tercih edersiniz?

Bu sorularımı cevaplarsanız çok mutlu olurum... Size bird e önerim var. CD'lerinizde daha güzel demolara yer verirseniz iyi olur. Her CD'de 1 veya 2 güzel oyun oluyo...

Çooook TEŞEKKÜR ederim... BAŞARINIZIN DEVAMINI DİLERİM...

Burak ALMAZLAR
G.O.Paşa/İSTANBUL



Sevgili Burak,

Sana ilk tavsiyem o "çok" kelimesini o kadar çok çekiştirmemen, sonunda ortadan kopacak yoksa gariban. CD üzerinde güzel oyun vermeye gelince, her türden oyun var o CD'nin üstünde, hepsi de sevenine göre güzel, kimin ne sevdiğini tek tek bilmemize imkan yok tahmin edersin. Sen de benim gibi yap, sevdiklerini oyna, sevmediklerini boşver. Gelelim sorularına;

1. Sims demosunu herhalde Internet üzerinde bulabilirsin, oyun sitelerine felan bir bak şöyle...

2. Tabii ki oynayamazsın, adı üstünde "korsan kopya". Haliyle yapımcı firmalar pek sempati duymuyorlar, ona göre de önlemlerini alıyorlar.

3. "PSX 2 ülkemize beş dakika sonra gelecek ve fiyatı da bir milyon dolar olacak," desem amma sallamış olurum ama ha! AHAHAHAHAAAA...

4. Vardır yaw, olmaz mı? Yok mu yoksa? Hü?

5. Blizzard Diablo 2 için demo çıkarmayı düşünmediğini belirtmişti, zaten oyunun kendisi 4-5 CD olacak, demosunu nasıl yapsınlar ki?

6. Valla şunu ya da bunu tavsiye ederim diyemem, çünkü her oyun her sunucu da oynanmıyor. O senin ne oynamak istediğine göre değişen bir durum.

Bütün Level çalışanlarına selamlar,

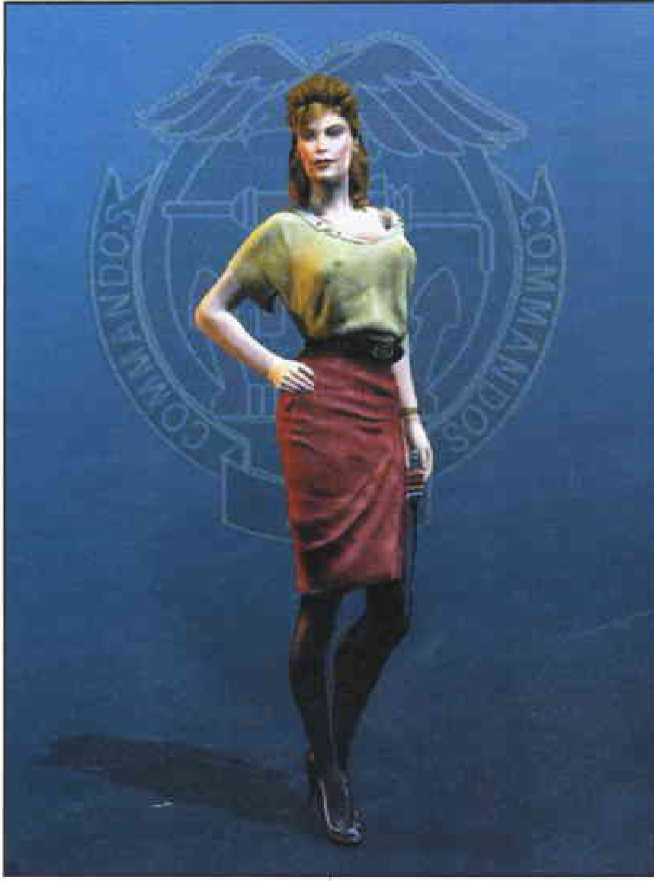
Öncelikle sizi uzun bir zamandır severek takip etmekteyim. Eski durumunuza oranla epey değiştiğinizi belirtmek istiyorum, zaten bunun siz de farkındasınız... Geçen gün elime 1\98 yılının CD'si geçti. İlk önce o CD'ye bir göz attıktan sonra son sayınızda verdiğiniz CD'ye göz attım. İkisinin arasında epey fark gördüm. Yani her yıl kendinizi aşmaktasınız. Bu yıl da sanırım Şubat ayında yaptığınız yeniliklerle bizim sevgimizi kazandınız.

Sizi bu çabalarınızdan dolayı kutlar, yayın hayatınızda başarılar dilerim.

Size oyunlarla ilgili bir kaç sorum olacak:

1. Delta force 2 oyununun 3D desteği var mı?

2. Diablo 2 oyununun sistem ihtiyaçlarını söylerseniz ona göre hazırlık yapacam. (Sizi sevindirecek bir haberim olacak, tabii ne kadar sevinirsiniz bilmem, ben de orijinal oyun almaktan yanayım.



Hatta mümkün oldukça orijinal oyun almaya çalışıyorum. Mesela sıradaki alacağım orijinal oyun Diablo2. Onun için lütfen elinizde varsa Diablo 2'nin sistem ihtiyaçlarını söyleyin.

3. GTA2 oyununda sadece bir şehir mi var?

Yardımlarınız için teşekkürler yayın hayatınızda başarılar dilerim.

Selam sana ey yolcu!

Hımmm, biraz tuhaf oldu bu selamlama, ama neyse, idare ediver. Övgülerine teşekkürler, elimizden geleni yapıyoruz, bazen elimizden gelmeyenleri bile yapıyoruz, işte o zaman komple dumur oluyoruz. Gelelim sorularına;

1. Valla oyunda var, diyor ama aslında var mı yok mu ben de bilmiyorum. Ama bilindik anlamda bır 3D hızlandırıcı desteği kullanmadıkları apaçık ortada, oyunun ruhuna uymuyormuş, öyle diyor yapımcı firma.

2. Valla orijinal oyuna almakla benden ziyade kendine büyük iyilik etmiş olursun, sonuçta virüs bulaşmasından ya da yarım yamalak kopyalanmış oyunlarla uğraşmaktan kurtulacak olan kişi bizzat sensin. Diablo 2'ye gelince, herhalde şimdilerde standart kabul edilen bir sistemde rahatça çalışır, ama özellikle iyi bir grafik hızlandırıcıya ihtiyacının olacağı kesin.

3. GTA 2'yı hiç oynamadım, kısmet olmadı. Ama bildiğim kadarıyla birden fazla şehir olmalı, yani sanıyorum.

Aloooo ,

Orada herhangi birisi (çaycı maycı) e-mailleri okumaz mı? Hadii yanıt bekliyoomm... İkinci mail oldu buu...

Birde bize yazın dersiniz yazınca da okumazsınız...

Size iki taneee taptaze yeni sentezlenmiş sorum var, bugüne kadar Level aldım. Bu sorularımı hemen yanıtlamazsanız (TEHTİT!!!) bırakabilirim artık, benim için ölüm kalım meselesi.

Sanki MatriX gibi beynimin bir yerindeki kıymık parçası....

1. Half-life'ı internetten oynamak için giriyom (opposing force) tam girecek password istiyo... Password

CD'nin arkasında yazıyo, onu deniyom ama olmuyo... KAFAYI BOZACAMMIIII PLEASE HELP ME!!!!

2. Ya Half-life'taki o takım elbiseli zübük kim ? Niye ben ölüyom da o içi yaratık ve asker dolu laboratuardan tek parça çıkabiliyo. Kim bu herif yaalçok merak ettim walla. Sülermisinizzz...

BAK ALOO ORADAKI VATANDAŞ, ŞIIITT, TEMİZLİKÇİ HERHANGİ BİRİ, WALLA NOLUR CEVAPLAYIN ŞUNLARI...

Merhaba ey gizemli kişi!

Mektubunu okurken meraktan meraka verdim kendimi, nedir adamın kafasına bu denli takılan sorular diye. Ama karşıma çıka çıka iki tane fasulyeden soru çıktı, nasıl sinir yaptım biliyor musun? Ve fakat tabii ki bu demek değildir ki soruların cevapsız kalacak! Hayırrrr, bin kez hayır! Aha sana cevapların, sök al o kıymığı beyninin dibinden;

1. Server şifreni kabul etmiyor, çünkü elindeki oyun kesinlikle korsan kopya. Oyun korsan olarak çoğaltılırken tek bir yasal CD'den kopyalandığından üretilen tüm korsan CD'lerin üzerine de aynı şifre yazılıyor. Senin anlayacağın o korsan oyunu alan kaç kişi varsa tümü de aynı şifreyi kullanarak Internet üzerinde oynamaya çalışıyor. Ancak oyun yapımcıları sandığınız kadar keriz olmadığından, oyun server'ı her bağlanan oyuncunun şifresini kontrol ediyor ve tabii ki aynı şifreyi kullanan birden fazla oyuncu varsa bunları asla almıyor. Sonuç olarak senin multiplayer oynama imkanın olmuyor. Bunun tek çözümü orijinal oyun satın almak, yani parayı veren düdüğü çalar. OK?

2. Sen hiç "Man In Black" diye bişii duydun mu? İşte o siyah takımlı amcam da o elemanlardan. Aslında tüm operasyonu o herif idare ediyor ve tabii ki ortamlarda dolanıp işler ne alemde diye kontrol ediyor. Zort diye ortadan kaybolmasına gelince, herif uzaylı teknolojisi alet edevata sahip, yani bir boyut kapısı açıp oradan vınlıyor. Anladın mı? İyi...

Merhaba diyorum,

Maalesef eleştirilerim kısa ve acı verici... Umarımda uyandırıcı olur. Çok güzel bir internet sitesi yaratmışsınız. Zaten sitenin girişindeki küçük paragrafta her şey eğrisiyle doğrusuyla anlatılıyor, bir şey hariç... Girişteki o gaza rağmen, site Marttan beri yenilenmemiş. Umuyorum ki çok meşguldünüz ve aklınıza gelmemiştir ve yine umuyorum ki o güzel oyun sitesini belli bir seviyenin üzerinde tutmayı başarırsınız.

Saygılarımla...

Walla o konudaki çalışmalarımız sürüyor, ancak ne zaman bir düzene oturtabiliriz hiç bilemiyorum. Sonuç olarak şu an itibarı ile site kapalı ve sanırım bir süre daha böyle kalacak, en azından biz diğer işlerden kafamızı kaldırıp da olaya bir çözüm getirene dek.

Merhaba,

Ben Maltepe Anadolu Liseli bir Counter Strike hastasıyım fakat, internetten oynayamıyorum. Geçen aykı yazında belirttiklerinizi aynen yaptım fakat bi sonuca ulaşamadım. Şimdiden teşekkür eder ve umutla cevabınızı

bekliyorum.

Ve birde Mehmet, Ferit, Murat, Emrelere, Demirhan'a, Osman'a, Gökçe'ye, Ahmet, Melihe ve sevdiklerime selam göndermek istiyorum...

Teşekkürler.
Emre Kaya



Merhaba Emre,

Şimdi soruyu öyle bir sormuşsun ki, ne desem diye düşünce bastı. Herşeyden önce geçen ay dediğin geçtiğimiz aylardan hangisi? Kim ne yazmıştı da sen onu aynen uyguladın? Elindeki oyun orijinal mi, yoksa korsan kopya mı? Kayıp ruhların gittiği bir yer var mı, yoksa benim gibi böyle sonsuza dek kafaları karışık bir halde ortamlarda gezinmeye mahkum mu edilmişler? Yani kısacası çık işin içinden çıkabilirsen. Şahsen ben çıkamadım...

Mad Dog

Bize yazmayı İhmal etmeyin . Bütün adreslerimizi Künyede (3.Sayfa) bulabilirsiniz.

TAM SÜRÜM OYUN

HEXPLORE



Mağaralar, ormanlar, kale kalıntıları ve köyler geçerek çıktığınız yolda, çok güçlü bir büyücü tarafından esir tutulan arkadaşınızı kurtarmak için akıl almaz maceralara girecek ve yolculuğunuz boyunca karşılaştığınız insanlara yardım ederek dostluklarını kazanacak veya kolay yoldan menfaat sağlamak için onlara zarar verecek ve düşman kazanacaksınız ama oyun boyunca karşılaşacağınız üç karakterle yollarınız birleşecek ve kendinizi birlikte savaşırken bulacaksınız. Bağımlılık yapıcı bir RPG olan Hexplore'de keşfedeceğiniz çok büyük bir dünya sizi bekliyor olacak. Önümüzdeki ay LEVEL ile birlikte bulabilirsiniz.

E3' İzlenimleri

KAPAK KONUSU



E3' izlenimleri devam ediyor. Önümüzdeki ay Hasbro, Lucas Arts, Activision, Interplay, Red Storm, Blizzard, Sierra, Bungie ve Infogrames'in en çok beklenen, en merak edilen oyunları hakkında detaylı bir inceleme bulabilirsiniz. Elbette bu yazının içinde oyun dünyasını alt üst etmesini beklediğimiz X-COM: Alliance hakkındaki son görüntüler ve gelişmeler de dahil, oyun dünyasının merakla beklediği oyunların tüm ayrıntılarını bulabileceğiniz dosyamızı kaçırmayın deriz.







İncelemeler

- Tachyon
- Operation Art of War
- Dogs Of War
- Ultima Online

Fotoromanlar için gelen e-mailler yüzünden servis sağlayacımız "Mail hesabınız sınırının üzerinde yüklü" mesajı atmak zorunda kaldı. Önümüzdeki ay, E3 fuarında kimseye gösterilmeyen gizli oyunlara ulaşmak için eğitilmiş gizli ajan-editör 007 Tuğbek Ölek'in Amerika macerasını bulabilirsiniz.

VEE, YEE,

Sadece oyun incelemeleri ile yetinmeyen okurlarımız olduğunu çok iyi biliyoruz. Onları da unutmadık,

TAM ÇÖZÜMLER

- Thief II
- Hexplore
- Star Lancer
- Shogun